TREND

PC HIGHSCORE

14,80 DM

... das Magazin der Spielelösungen!

Ausgabe 8
DM 14,80
SFr 14,80
öS 118,-
Lfr 298,-
HFL 16,50



INCUBATION

Komplett gelöst:

- Little Big Adventure 2
- Baphomets Fluch II
- Voodoo Kid
- Atlantis
- Heroes of Might 'n' Magic II
- Imperialismus
- C&C 2: Vergeltungsschlag
- Jagged Alliance 2: Deadly Games
- Anstoss 2

Classics:

- Indy 3 & 4

... und haufenweise nützliche Cheats!

PC HIGHSCORE

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!

4 394132 714802 08

Alle Jahre wieder...



... sind die Festtage irgendwann vorbei, und ehe man sich versieht, wurde bereits der Alltagstrott des neuen, soeben noch begeistert empfangenen Jahres eingeläutet. Im Klartext: viel Arbeit, überhaupt keine Lust. Der Magen ist nach all der unkontrollierten Völlerei auf unbestimmte Zeit verdorben, vom Alkohol will man sowieso nichts mehr wissen, und alle guten Vorsätze für 1998 hat man sofort wieder vergessen. Das fängt ja gut an!

Ja, natürlich, es war wieder sehr schön. Bei vielen von uns wird der Weihnachtsgeist auf die eine oder andere Weise einen Weg gefunden haben, das Kind aus dem Dickkopf hervorzulocken, wenn auch nur für einen winzig kleinen Moment. Vielleicht war es ein Duft, ein Gebäck, eine Musik, Sternenhimmel, Schnee oder auch eine schlechte Fernsehserie, die tief in uns schlummernde Erinnerungen wachrief und es uns mit einem Mal ganz warm ums Herz werden ließ. Selbstverständlich würden wir dergleichen nie zugeben, auch wenn wir just in diesem einen Moment verräterisch tief in uns versunken dastanden. Zu allem Überfluß mußte noch ein absolut lächerliches Lächeln den doch sonst so kontrolliert mißmutigen Gesichtsausdruck verzerren, so daß die Leute im Büro, in der U-Bahn oder beim Bäcker sofort Bescheid wußten. Wie peinlich!

All das ist jetzt zum Glück vorbei. Es bleiben dem Spielfreund die neuen Spiele, die ja sicherlich hübsch verpackt unter dem Weihnachtsbaum lagen. Da war die Freude natürlich groß und das Fest gerettet - vorerst jedenfalls. Es ist nämlich durchaus möglich, daß sich schon nach einigen Tagen der Frust in das mollig warme, noch weihnachtlich duftende Zuhause geschlichen hat und Sie Ihr mit Liebe geschenktes Weihnachtsgeschenk mit Ausdrücken bedacht haben, die so ganz und gar nicht zu dieser Jahreszeit passen wollen.

Doch wozu verzweifeln? Die Cleveren haben einfach ausgelassen Sylvester gefeiert und tapfer gewartet, bis die neue PC-Highscore erscheint. Wie gewohnt haben wir für Sie ein breites Spektrum an brandneuen Spielen geknackt. Mit den Komplettlösungen zu „Little Big Adventure 2", „Command & Conquer 2 - Vergeltungsschlag", „Jagged Alliance 2", „Anstoss 2" und all den anderen Titeln dieser Ausgabe, dürften in Not geratene Abenteurer, Strategen, Feldherren und andere Träumer, aber auch der Manager von heute endlich ans Ziel ihrer virtuellen Phantasien gelangen. Mit „Indiana Jones" (III & IV) haben wir zudem noch einen Lucas-Arts-Klassiker wieder aufgewärmt - für die Nostalgiker.

Einen befriedigenden Start ins neue Jahr, nicht zuletzt mit Hilfe dieser PC Highscore, wünscht Ihnen

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Team von Editorial Services



Verlag:
TREND – Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel: 07631/360–270
Fax: 07631/360–444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345–0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter,
Waltraud Schmidt, Jan Zumholz

Layout, Satz und Belichtung:
Style of the Arts. GmbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel. 07631/360–950

Titel: Michael H. Sichler

Layout: Vincenzo Mastroberti, Dieter Trompeter

Heftproduktion: Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung: Eric Krankemann

Druck: Leykam, Graz

Druckauflage: 60 000

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Außendienst:
Trend Büro West, Jägerstraße 23
46149 Oberhausen
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367

Erscheinungsweise: 4 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: (inkl. 15% Mwst.): 14,80 DM

Abo Preis: (6 Ausgaben inkl. Versandkosten): 75,90 DM

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360–525, Fax.: 07631/360–444

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Konto-Nr. 159492

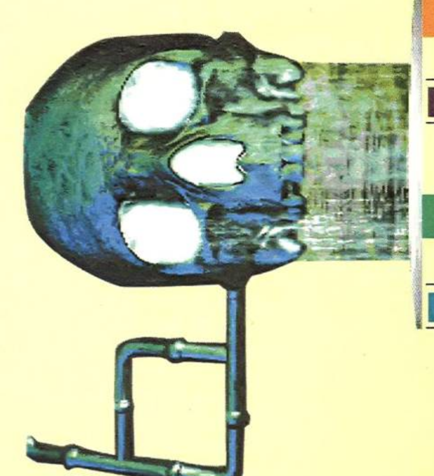
INHALTS-VERZEICHNIS





SPIELELÖSUNGEN

CLASSIC



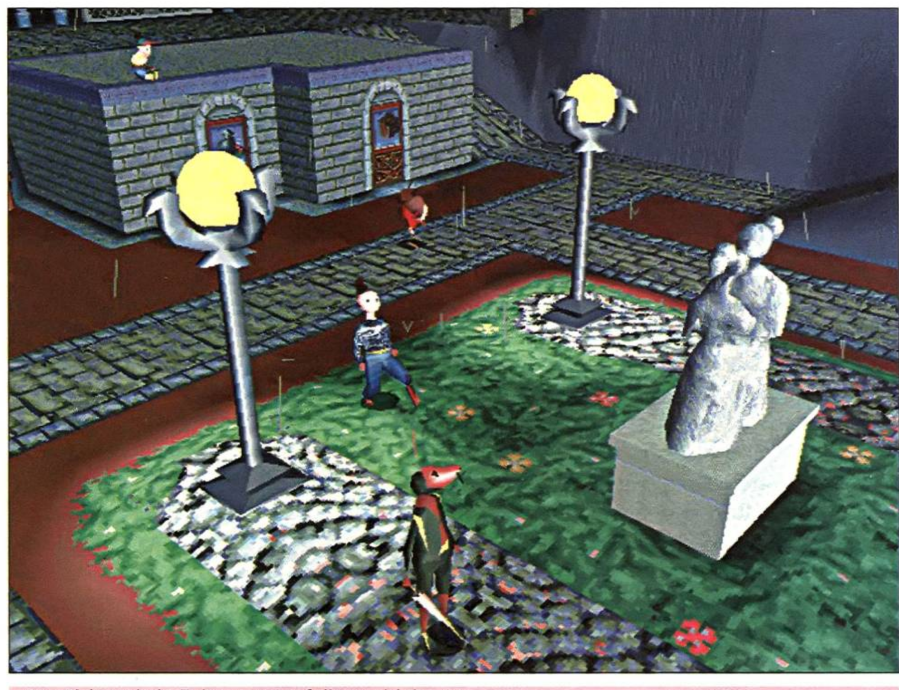
CHEATCORNER

RUBRIKEN



LITTLE BIG ADVENTURE 2

Der kleine Held Twinsen geht wieder auf abenteuerliche Reise. Unter anderem bekommt er es dieses Mal mit bösen Außerirdischen zu tun, die danach trachten, die Herrschaft über seinen geliebten Heimatplaneten an sich zu reißen. Und dann dann wäre da noch der ominöse Dark Monk... Doch damit greifen wir der Geschichte schon viel zu weit voraus. Sie beginnt, relativ harmlos, mit einem Unfall.



Den Dieb erwischt Twinsen nur auf die vorsichtige Art

Das Abenteuer beginnt...

An einem schönen Tag sitzen Twinsen und Zoe an der Promenade. Plötzlich zieht ein Gewitter auf. Die ersten Regentropfen scheuchen die beiden nach Hause. Der Dinofly tollt jedoch weiter akrobatisch in den Lüften herum und bekommt auch schon bald die Quittung für seine Tollkühnheit. Er wird von einem Blitz getroffen. Im Sturzflug taumelt er zu Boden, zwischen die Felsen hinterm Haus.

Zoe, sichtlich besorgt, schickt Twinsen zur Apotheke, um Medizin zu besorgen. In panischer Eile verläuft der Gute sich in das Haus des Nachbarn. Auf dem Schreibtisch findet er einen Plan zur Kanalisation.



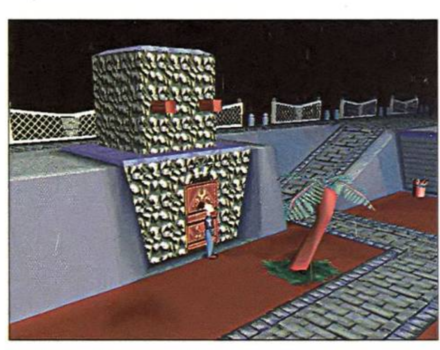
Das infiltrierte Techzentrum

Allerdings wird dieses Dokument nur mit Hilfe von Gallussäure lesbar.

Unverrichteter Dinge steuert Twinsen die Apotheke an. Hier erfährt er, was ihm eigentlich schon klar war: Medikamente für Dinoflys gehören nicht zum Sortiment einer Apotheke. Eine Pummeldame weiß Rat, wird jedoch von einem diebischen Haasi um ihren Regenschirm erleichtert, just als sie drauf und dran war, ihr Geheimnis preiszugeben. Alle weiteren Hilfeleistungen macht sie nun von der Wiederbeschaffung des Regenschirms abhängig. Das ist wiederum nicht ganz einfach, da der Dieb gut in Form ist. Nachdem die ersten Versuche, ihn in einer sportlichen Verfolgungsjagd zu stellen, scheitern mußten, schleicht sich Twinsen schließlich von hinten heran und erwischt so den Mistkerl.

Als Twinsen der Pummel-Dame den Regenschirm überreicht, verrät sie ihm, daß der Heiler Ker'aooc auf der Wüsteninsel behilflich sein könnte. In Anbetracht der zu erwartenden Abenteuer stattet Twinsen dem Museum einen Besuch ab, dem er damals großzügig seine legendäre Ausrüstung überlassen hat. Der schwebende „Joga-Dicko" am Engang zeigt sich allerdings kein bißchen erkenntlich. Er verlangt ungeheure 15 Kashes Eintritt. Twinsens angespannte Finanzlage veranlaßt ihn, einen anderen Zugang zu suchen. Diesen findet er auf dem Dach des Museums. Er klettert durch das Fenster und stößt auf eine Konsole mit einem Hebel und einem Knopf.

Zunächst drückt er den roten Knopf, woraufhin sich die Tür öffnet. Dann legt er den Schalter um, läuft die Treppe hinunter und schnappt sich seine Tunika, bevor sich die Vitrine wieder schließt.



Eine kleine Kletterpartie erspart Bares



Little Big Adventure 2



Kein Abenteuer ohne Tunika



Praktisch: Die Holokarte


Abteilung Wetter-Management

Nach einem kurzen Plausch mit Mademoiselle Bloop entdeckt er in dem mit Karten gefüllten Korb noch einige Münzen. Flugs eilt Twinsen nach Hause, um seine Reisevorbereitungen zu treffen. Dort bringt ihm ein Blick in den Schrank unterhalb des Bücherregals zusätzliche Kashes. Auch der Schrank unterhalb Zoes Bildnis fördert wertvolle Münzen zu Tage. Den Schlüssel zum Keller findet er in dem kleinen Schrank neben der Kellertür. Als erstes springt ihm der magische Ball auf dem Faß ins Auge, der sofort im Inventar verstaut wird.

In den Kartons verbergen sich noch weitere Münzen. Ein ganz besonderes Bonbon findet sich im Bücherregal: die Holokarte! Mit ihrer Hilfe kann Twinsen sich auch in unübersichtlichen Gegenden zurechtfinden.

In der linken Ecke des Kellers findet er seine alte Dartscheibe samt dazugehörigen Pfeilen. Er dartet ein paar Runden und sammelt die dabei anfallenden Boni ein. Soweit ausgestattet, verläßt er das Haus. Auf dem Weg zum Hafen begegnet er einem Herrn in Braun, der ihn fragt, warum denn der Wettermagier nichts gegen das miese Wetter unternehme. Der kleine Held beschließt, der Frage nachzugehen, sobald er ein Ticket für die Passage zur Wüsteninsel gekauft hat.

Im Hafen angelangt, trifft er auf Felix, der ihm von einem Monster namens „Tralü“ berichtet, das in den Klippen sein Unwesen treiben soll. Im Hafenamt bekommt Twinsen das Ticket für 10 Kashes. Nachdem dieser Punkt erledigt ist, beschließt er, beim Leuchtturm vorbeizuschauen und zu kontrollieren, ob der Wettermagier bereits in Aktion getreten ist. Leider regt sich dort gar nichts. Lediglich Raphs Verlobte patrouilliert vor dem Leuchtturm und wartet auf ihren Verehrtesten.

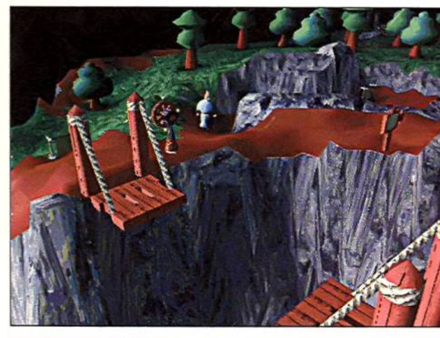
So macht sich Twinsen auf den Weg zum Wettermagier, im Norden der Insel, schaut aber noch kurz zu Hause vorbei, um sein Auto zu holen. Unglücklicherweise wartet Zoe noch immer auf das Ersatzteil, das sie bei Baldino auf der Wüsteninsel bestellt hat. Also bleibt ihm nichts anderes übrig, als die Strecke zu Fuß zurückzulegen.

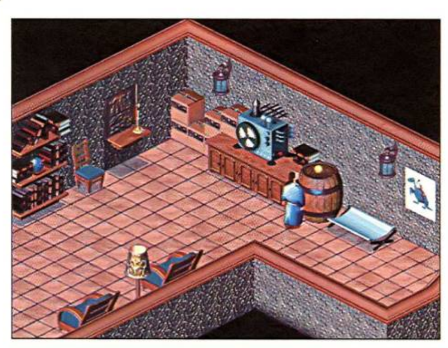
Beim Gespräch mit dem Magier stellt sich heraus, daß er prinzipiell gewillt ist, etwas gegen das Wetter zu unternehmen; allerdings müsse ihn Raph dazu auf den Leuchtturm lassen, jenen idealen Wetterbeschwörungsort. Da Raph im Augenblick nicht zu erreichen ist und Twinsen sich ohnehin in der Nähe der Klippen befindet, beschließt er, der Sache mit dem Tralü nachzugehen.

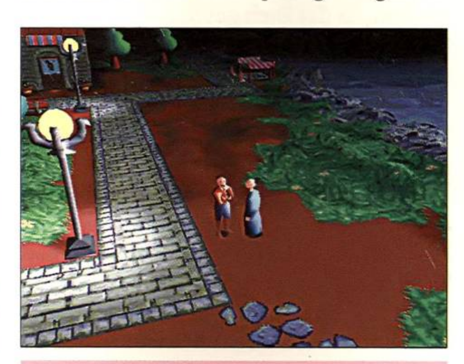
Vor dem Höhleneingang tummeln sich einige Schlangen, mit denen sich Twinsen ein kleines Übungsgefecht liefert. In der Höhle wartet eine Riesenspinne, die er mit ein paar gezielten Schlägen und Tritten das Fürchten lehrt. Gegner für Gegner kämpft er sich bis zum Höhlenausgang vor. Den nächsten Tunneleingang erreicht er nach zwei Sprungeinlagen. In der nordwestlichen Ecke der Höhle trifft er auf Raph, der vom Tralü gefangengehalten wird. Es will ihn in ein Haasi-Melba verwandeln!

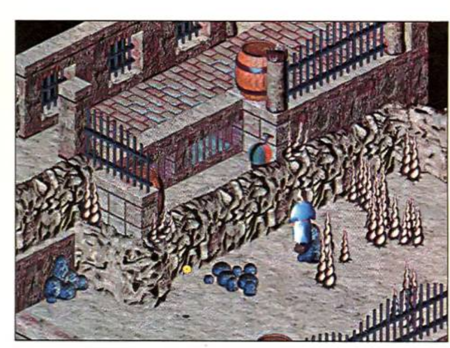
Im Osten der Anlagen erscheint ein Abschnitt, der von einigen trockengelegten Kanälen durchzogen wird. Immer auf der Hut vor Fledermäusen und Feuerbällen, überquert Twinsen die Kanäle mit sportlichen Weitsprüngen. Im Osten angelangt, stößt er auf drei Fässer, hinter denen in einiger Entfernung ein Schalter lockt. Twinsen stellt sich auf das rechte Faß und legt den Schalter durch einen gezielten Wurf mit dem magischen Ball um. Bevor er sich auf den Rückweg macht, steuert er noch einige Schritte nach rechts. Den hier anzutreffenden Hebel legt er wiederum mit dem magischen Ball um, woraufhin sich die Eisentür öffnet.

Rasch sammelt er die Boni ein und eilt zurück, um die Leiter zu besteigen. Die fehlenden Sprossen überbrückt er mit einem Hochsprung (Leertaste und Pfeil


Dieser Weg führt zum Höhleneingang

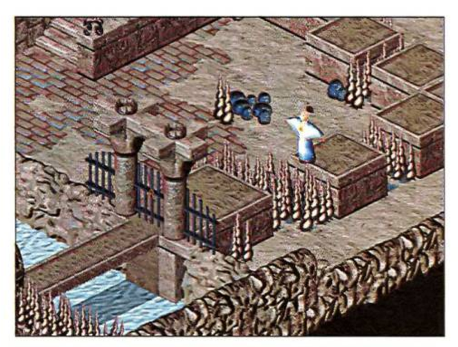

Waffe und verlängerter Arm Twinsens: der magische Ball


Gespräche mit Passanten liefern gelegentlich wertvolle Informationen

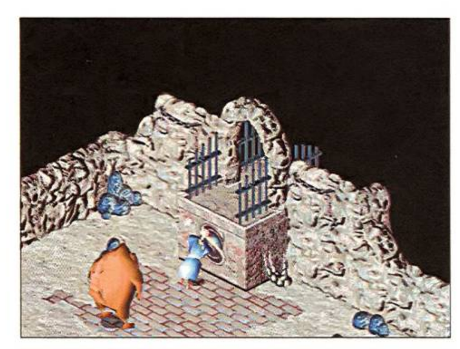

Bei unerreichbaren Schaltern kommt der magische Ball zum Einsatz



Das Tralü hat Garstiges mit Raph vor!



Immer schön vorsichtig!



Wanted: das Tralü

nach oben). Nach einer kurzen Show-Einlage, in der Joe ihn von seinen magischen Fähigkeiten überzeugt, marschiert er schnurstracks in den nächsten Raum. Der grimmige Waschbär hinterläßt hier nach einer Abreibung einen Schlüssel. Über den Stein links neben der Treppe, die zum Kanal führt, springt er auf die etwas höher gelegene Mauer. Am Ende patrouilliert ein zweiter Waschbär, der wiederum einen Schlüssel hinterläßt. Über die Mauer gelangt Twinsen zum Tor, immer die Stalagmiten im Auge, um nicht aufgespießt zu werden.

Nachdem er den Raben an der Brücke ausgeschaltet hat, trifft er auf das Tralü – ein gigantischer Waschbär, der mit irgendeiner grünen Substanz spukt und seinen Schwanz auf niederträchtigste Art und Weise einzusetzen weiß.

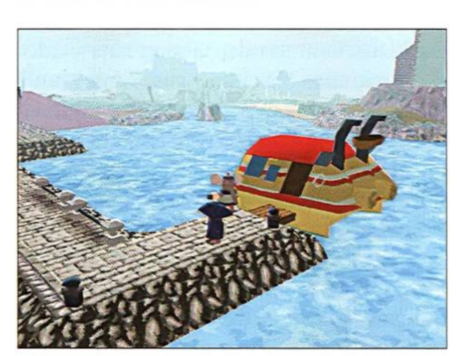
Twinsen schaltet den Gegner mit seinem magischen Ball aus, nimmt den Schlüssel an sich und schenkt Raph damit die Freiheit. Nun steht der Wettermanipulation nichts mehr im Wege.

Kaum verziehen sich die Gewitterwolken, da erscheint auch schon Besuch aus dem Weltraum.

Trotz ihrer friedlichen Bekundungen hinterlassen die Aliens einen eher unangenehmen Beigeschmack. Vor allem die Kugelköter und der nach interplanetarischer CIA ausschauende E.T. wecken Twinsens Mißtrauen. Er wirft einen Blick ins UFO und erkennt einige Gestalten in den sonderbarsten Tarnungen. Das herumgereichte Foto von ihm scheint seinen Verdacht zu bestätigen. Irgend etwas haben die Besucher vor. Voller Argwohn begibt er sich zur Fähre, um seine Aufgaben auf der Wüsteninsel zu erfüllen.

Wüsteninsel

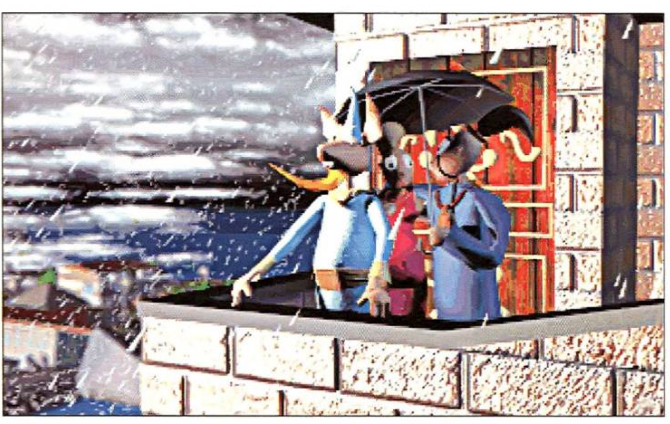
Kaum setzt er einen Fuß auf die Insel, da entdeckt er bereits weitere Außerirdische. Daß ihre Absichten nicht ganz so friedlich sind, wird dem herannahenden Twinsen nur allzu deutlich klar, als der sonnenbebrillte Besucher in der Nähe der Landungsstelle das Feuer eröffnet. Auf seinem Weg zu Baldino begegnet er Aliens in den sonderbarsten Verkleidungen: als Mülltonne oder Kaktus. Eines haben sie allerdings gemeinsam: Sie eröffnen das Feuer, sobald sie ihn erblicken.



Eine Seefahrt, die ist lustig

Daher schaltet Twinsen in die sportliche Gangart und rennt zu Baldino. Dieser drückt ihm das Ersatzteil in die Hand. Kaum daß Twinsen sich dort etwas umgeschaut hat, erfolgt auch schon eine Nachricht von Zoe. Sie erkundigt sich, ob er schon den Heilmagier aufgesucht hat. Doch bevor er sich wieder auf den Weg macht, durchforstet unser Held das obere Stockwerk. Neben einigen Boni erhält er die Gelegenheit, einen Blick durch das Teleskop zu werfen, und entdeckt die grünschimmernde Heimat der Aliens. Nun geht es weiter zu Ker'arooc, dessen Haus gleich in der Nähe zu finden ist. Er trifft leider nur die Haushälterin an, die ihm den Tip gibt, es doch mal in der Zauberschule zu probieren. Bevor sich Twinsen auf die Suche macht, entleiht er sich noch das Fläschen Gallussäure aus dem Regal.

Auf seiner Tour trifft Twinsen auf einen schnuckeligen Vergnügungspark. Er berappt die 7 Kashes Eintritt und kauft für 4 Kashes drei Pfeile an der Dartbude. Nach einer erfolgreichen Entenjagd gewinnt er ein Bündel Luftballons, das ihm eine Flugstunde erteilt. Nach einem waghalsigen Sturz findet er sich in einer Art Kamin, bestückt mit zahlreichen Kostbarkeiten, wieder. Er springt die Plattformen hinunter und sammelt die Boni ein. Unten angekommen, verläßt er den Schauplatz durch den von zwei Affen gesäumten Ausgang und begibt sich wieder zur Dartbude. Das Spielchen wiederholt er so lange, bis es nichts mehr abzuräumen gibt.

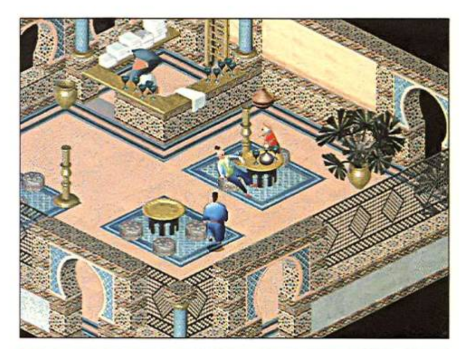


Simsalabim!



Ein Fall für die X-Akten!

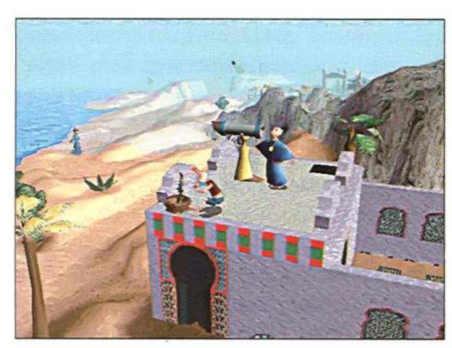




Hoch die Tassen!

Anschließend begibt er sich zur Hazienda. Keiner der hier versammelten Herren kann ihm bei der Suche nach der Zauberschule behilflich sein; also klappert er die Dampfbäder ab.

Als er in die Frauenabteilung gerät, ist das Theater groß und nur wenige Augenblicke später der Dicko zur Stelle. Er fordert Twinsen zum Verlassen der Anstalt auf. Zum Schein geht Twinsen auf die Anweisung ein und begibt sich zum Eingang. Hinter der Handtuchausgabe führt eine Leiter hinauf. Oben treibt sich der gut informierte Schlangenbeschwörer herum. Dieser kennt den Weg zur Zauberschule.



Dieser Herr ist gut informiert

Leider ist der Durchgang zur Zauberschule verschlossen. Links vom Haupteingang entdeckt Twinsen jedoch einen Seiteneingang, der ihn ins Innere führt.

Da auch das zweite Tor verschlossen ist, läuft Twinsen den schmalen Pfad an den Felswänden hinauf und erreicht so den Eingang zur Magierschule.



Suchet, so werdet Ihr finden



Es ist nicht so gefährlich, wie es aussieht



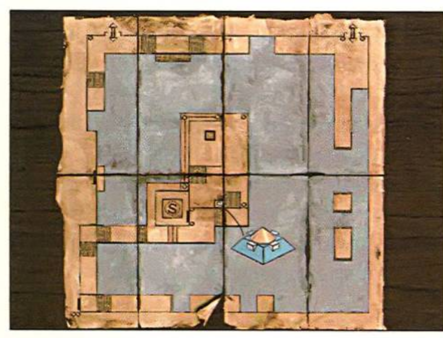
Null Problemo!

Die blauschimmernden Geister überwindet er durch eine Mischung aus Timing und schnellem Laufen. Am Ende des Raumes findet er eine Truhe. Twinsen nähert sich ihr äußerst vorsichtig, um keinen Mechanismus auszulösen. Der so ergatterte Schlüssel öffnet die Tür am Eingang.

Der Direktor bietet eine Magierausbildung gegen einen Obolus von 120 Kashes an. Dank der Dartbuden-Aktion kann Twinsen zahlen. Es gilt, drei Aufgaben zu erfüllen:

1. Bei der Blasrohrprüfung muß Twinsen alle Ziele im dahinter gelegenen Raum innerhalb einer bestimmten Zeit umwerfen.
2. Für die Heilerprüfung muß er eine Balsaminpflanze besorgen.
3. Die Kreideprüfung verschlägt ihn auf die Insel des Kreidedoms, den er durchqueren muß.

Die Blasrohrprüfung hebt Twinsen sich noch auf und verläßt die Zauberschule.



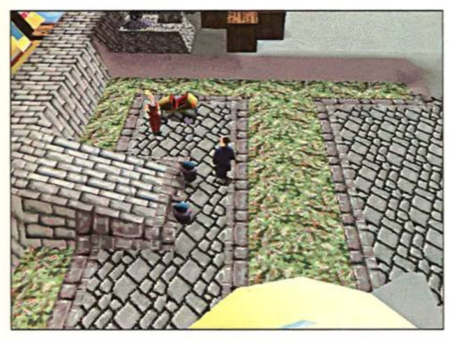
Der Plan der Kanalisation

Ganz in der Nähe des Eingangs trifft er auf Reifenspuren. Sie führen zu einer kleinen Sprungschanze, die so nicht zu überqueren ist. Er prägt sich die Stelle ein und wird es später noch einmal versuchen. Nun macht er sich auf den Weg zum Hafenamt und fährt zurück zur Zitadelleninsel.

Zitadelleninsel

Auf der Zitadelleninsel angelangt, bringt er zunächst seinem Nachbarn die Gallussäure. Nach dem Einsatz der Chemikalie erscheint eine Textpassage, in der von einer Pyramide die Rede ist. Der Nachbar händigt Twinsen einen Schlüssel aus. Dieser soll den Zugang zu einer Zauberkugel öffnen.

Zu Hause angekommen, händigt er Zoe das Ersatzteil aus. Er erfährt von dem Funkgerät, das ihm Baldino mitgeben wollte. Also löst er ein Ticket und fährt wieder zur Wüsteninsel.


Prompter Lieferservice

Wüsteninsel

Kaum hat Twinsen Baldino samt Funkgerät verlassen, da meldet sich auch schon Zoe. Sie bringt das reparierte Auto auf die Wüsteninsel. Postwendend läuft er zum Hafen, und siehe da, Zoe wartet bereits.

Im Eiltempo rast Twinsen zu der Stelle, wo er die Reifenspuren entdeckt hat. Mit der zusätzlichen PS-Stärke seines Autos überwindet er den Spalt. Auf der anderen Seite findet er eine Balsaminpflanze, die er beim Rektor der Zauberschule abliefert. Als Gegenleistung erhält er eine Tritonmuscheln. Mit ihr begibt sich Twinsen wieder zur Zitadelleninsel, um den Dinofly zu heilen.



Alles Gute für den Dinofly

Zitadelleninsel

Auf der Zitadelleninsel eilt Twinsen zum Dinofly und heilt ihn mit Hilfe der Tritonmuschel ([ALT]-Taste und schießen). Einige Herzen später ist der gute Kerl wieder voll einsatzbereit und bringt seinen Freund zum Kreidedom.

Kreidedom

Dort angelangt, prägt sich Twinsen den Plan zum Dom genau ein (speichern!), bevor er sich in das neue Abenteuer stürzt.


Der Plan zum Kreidedom

Entsprechend dem Plan durchquert er somit den Dom. Am anderen Ende erscheint der Rektor und übergibt ihm eine Zauberkreide, mit der er sich Pläne notieren kann.



Das war ziemlich haarig!

Wüsteninsel

Mit dem Dinofly begibt Twinsen sich auf die Wüsteninsel, um die letzte Prüfung in der Magierschule zu bestehen. Er muß innerhalb einer bestimmten Zeit alle Schilde mit dem magischen Ball abgeräumt haben. Ist ihm dieses gelungen, erhält er ein Blasrohr und das begehrte Magierdiplom. Der Rektor berichtet ihm vom Verschwinden der Magier und bittet um Hilfe.

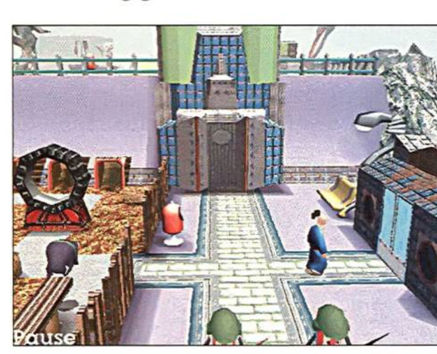
Auf dem Weg zum allwissenden Schlangenbeschwörer trifft Twinsen einen Händler auf einem fliegenden Teppich. Nach Vorlage des Magierdiploms erhält er eine Magiertunika. Das gute Stück schmückt ihn so sehr, daß er nicht mehr wiederzuerkennen ist und damit von den Aliens nicht weiter behelligt wird. Bevor er mit dem Schlangenbeschwörer sprechen kann, muß er wieder einmal seine Show mit dem Dampfbad abziehen. Daraufhin erfährt er, daß die Esmerier alle Magier zu einer Stippvisite auf ihren Heimatplaneten einladen. Unser unerschrockener Held spricht den Esmerier hinter der Hazienda an, der ihn auch prompt zum Transport verfrachtet.


Auf geht's

Otringal

Die Flugzeit vertreibt sich Twinsen mit dem kleinen Werbefilm, der in dem Automaten hinten links läuft. Die Esmerier scheinen ein straff, ja militärisch organisiertes Völkchen zu sein. Unten findet er einen Kommunikator, der es ihm ermöglicht, die außerirdische Sprache zu verstehen. Nach der Landung trifft er auf den Kobold Joe, der in heller Aufregung Twinsens wahre Identität preisgibt. Der Enttarnte bekommt natürlich sofort eins über den Schädel und landet im Knast.

In der Nachbarzelle hockt Joe, der Trottel. Er kommt auf einen Plausch vorbei und weiß allerlei Neues zu berichten. Als die Wache entdeckt, daß die beiden in einer Zelle hocken, öffnet sie die Tür. Twinsen nutzt die Gelegenheit, verprügelt das Alien und entkommt. Mit Hilfe der roten Schalter lassen sich die Ausgänge öffnen. Da bemerkt er die flehentlichen Rufe eines Mitgefangenen. Oberhalb dessen Zelle befindet sich ein roter Knopf - der zu betätigende Zellentüröffner. Nach einem Small Talk tritt der befreite Rebell die Flucht an, gefolgt von Twinsen. Im nächsten Raum patrouilliert eine Art Runner, dem er ein paar Tritte ins Hinterteil verpaßt. Das Gerät gibt seinen Geist auf und hinterläßt ein Loch in der Mauer. Twinsen überwindet den Hunde-Parcours und schleicht sich hinter den Wachen in den Raumflughafen. Er läuft durch den rechten Eingang und springt in das Loch am Ende des Ganges. Unten nimmt er die Beine in die Hand, verläßt das Gebäude und rennt zum Kontrollturm. Twinsen prügelt sich den Weg zum obersten Stockwerk frei und schnappt sich die Routenscheibe. Mit diesem Tool verläßt er den Kontrollturm und stürzt auf dem kürzesten Weg zum Raumschiff. Dort steckt er die Scheibe in den Automaten, und Abflug gen Heimat.



Immer der Nase nach!



Zitadelleninsel



Ein ideales Patent!

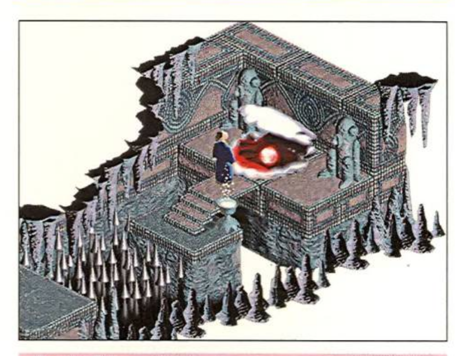
In der Zwischenzeit sind ganze Garnisonen eingefallen. Überall wimmelt es von aggressiven Esmeriern. Seine angegriffene Gesundheit regeneriert Twinsen in der noch unbewachten Apotheke, bevor er sich auf den Weg nach Hause macht. Zoe berichtet ihm von der Entführung der Kinder, von dem ProtoPack, das bei der Paketstelle auf ihn wartet, und von der möglichen Unterstützung, die man ihm bei der Zauberschule gewähren könne. Zunächst macht sich Twinsen auf den Weg zur Paketstelle. Der dort angestellte Dicko schickt ihn in den Keller. Twinsen verläßt den Raum durch die Tür links, fährt mit den Fahrstühlen hinunter und folgt dem Richtungspfeil in den nächsten Raum. Er stellt sich auf die im Boden eingelassenen Pfeile und steuert so einen kleinen Frachthelikopter, der sein Paket zum Ausgang auf der rechten Seite verfrachtet.

Weiter geht's in Pfeilrichtung, über die Leiter zur Versandstelle. Dem träge herumgammelnden Quetsch drückt er 102 Kashes für die Verladung der Kiste in die Hand und verfolgt den Hinweg zurück. Oben wartet sein Paket bereits auf ihn. Als nächstes steht die Kugel von Sendel auf dem Plan. Ein Besuch beim Wettermagier liegt an. Dieser nette Herr ist zwar nicht zu Hause, hat aber eine Nachricht hinterlassen. Um den Blitzzauber fertigzustellen, muß die Leuchtperle auf der Wüsteninsel gefunden werden.



Infotext

Wüsteninsel



Geschafft!

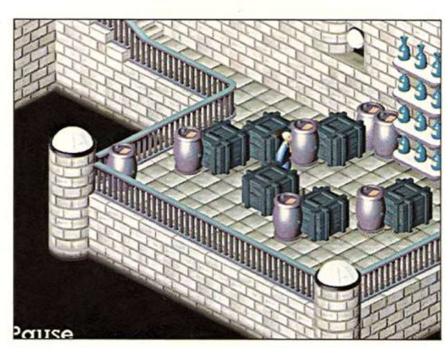
Auf der Wüsteninsel entdeckt Twinsen südlich vom Hafen einen hölzernen Bootssteg. Nachdem er die dort hängende Glocke betätigt, erscheint eine Schildkröte, die ihn zu einer Höhle bringt.

Mit dem ProtoPack schwebt er über die Stalagmiten. Auf der anderen Seite findet er eine Muschel, welche die Leuchtperle freigibt.

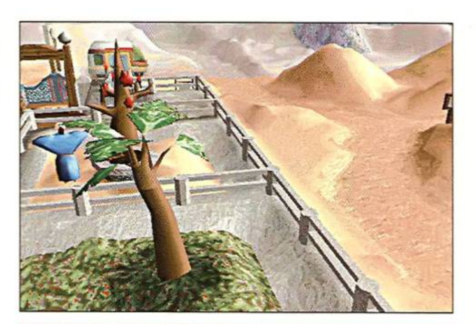
Zitadelleninsel

Mit der Perle im Gepäck begibt sich Twinsen direkt zum Wettermagier auf der Zitadelleninsel und wirft das Kleinod in die brodelnde Suppe. Damit darf er den Blitzring sein eigen nennen. Nun ist es an der Zeit, in die Kanalisation abzutauchen. Zu diesem Zweck gilt es, sich bis zu „Chez Luc" durchzuprügeln.
Hier bewachen drei Aliens nebst Hund den Eingang zur Kanalisation. Aus der Distanz erledigt der holde Held die Herrschaften mit dem magischen Ball, bevor er sich den Schlüssel aus dem linken Faß hinter der Theke holt. Seine angekratzten Lebens- und Zauberpunkte füllt er an der Theke auf. Danach geht er durch die neben der Treppe gelegene Tür in den Keller.

Der Zugang zur Kanalisation verbirgt sich hinter einer Kiste. Unten entdeckt er bereits das Schloß für den Pyramidenschlüssel. Er marschiert durch die sich öffnende



Hier versteckt sich der Durchgang zur Kanalisation



Alles eine Frage des Standpunktes!

Tür und findet die Kugel von Sendell in einem Eispanzer eingeschlossen.

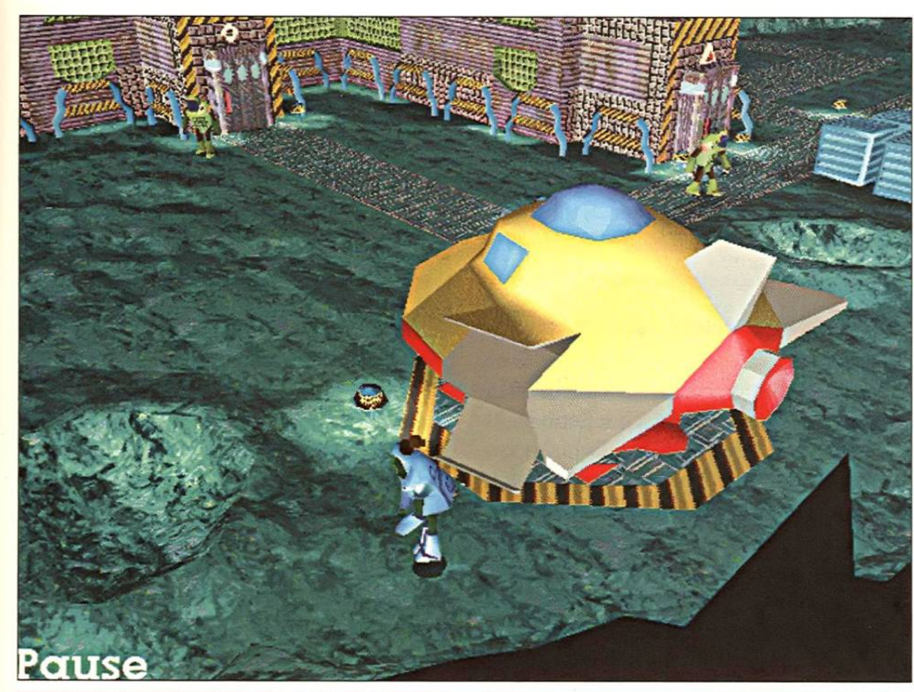
Mit Hilfe des Blitzringes bekommt er die Kugel frei, mit der Sendell Kontakt zu ihm aufnehmen kann. Gleichzeitig erreicht Twinsen eine höhere Magiestufe. Einige Zeit später erreicht ihn eine Nachricht von Baldino. Auf der Wüsteninsel soll es einen Militärstützpunkt der Esmerier geben. Dort könne er ein Raumschiff stehlen und zum Smaragdmond fliegen. Doch zunächst muß Twinsen die Kanalisation verlassen. Er springt auf eines der vorbeischwimmenden Fässer und nimmt den Ausgang Richtung Blumenstraße. In der Oberwelt angekommen, sucht er sofort den Dinofly auf.

Wüsteninsel

Im Tempelpark läßt sich Twinsen wieder in das Loch fallen, in das er bereits nach seinen Ausflügen mit den Luftballons gefallen ist. Dazu klettert er auf die kleine Erhebung links neben der Palme und überbrückt so den Zaun.

Unten schlägt er den rechten Weg ein. Die beiden Hunde und die Wache auf der Holzbrücke erledigt er im Vorübergehen. Er springt auf eine Lore und stellt die Richtungspfeile mit seinem magischen Ball so um, daß die Lore am Ende der Strecke in ein tiefer gelegenes Stockwerk fährt und zwei Affenstatuen passiert. In Höhe der ersten Statue kniet Twinsen sich nieder und springt, nachdem er sie passiert hat, auf die Kiste. Anschließend verläßt er den Raum durch die rechts unten liegende Tür. Im Schlafsaal findet er in der Ausrüstung einer Wache den nächsten Schlüssel. Mit diesem geht es durch die Tür, dem Wachsoldaten auf die Pelle und rechts am UFO vorbei, direkt zum Fahrstuhl.

Das unter Strom stehende Gitter überwindet er mit Hilfe des Protopacks. Sobald die Wache in Frieden ruht, gibt der Automat auf der Rückseite der spanischen Wand mit Hilfe des Schlüssels die



Rostfrei und knitterfest: der Raumanzug

Routenscheibe frei. Twinsen läuft zum Raumschiff und programmiert den Kurs mit der Routenscheibe.

Smaragd-Mond

Nach der Landung identifiziert sich unser Held mit dem Codewort „Green Moon" und schlüpft in den Raumanzug.

Im südöstlichen Gebäude aktiviert er alle drei Schalter und notiert sich den Plan mit seiner Zauberkreide. Anschließend begibt er sich zu dem mit einem Quadrat gekennzeichneten Bereich.
Auf dem Weg zum Durchgang im Westen dreht Twinsen am Rad, woraufhin sich die Tür öffnet. Er verläßt den anschließenden Raum in nördliche Richtung, verprügelt die Wache und steckt den Schlüssel ein. Am Ende des Ganges führt ein kleiner Weg nach Osten. Hier findet er Baldino nebst außerirdischem Ingenieur in der Gefängniszelle. Gemeinsam treten sie die Flucht an. Unglücklicherweise erwischt es den Esmerier. In den letzten Zügen liegend, faselt er noch etwas von einem Eiland CX. Baldino flüchtet unterdessen. Twinsen folgt ihm und trifft ihn vor dem nördlichen Ausgang wieder. Er betätigt den schwer bewachten Schalter oberhalb der Treppe, schlüpft in seinen Raumanzug und folgt seinem Kollegen zum Raumschiff.

Otringal

Nach der Bruchlandung macht sich Twinsen auf den Weg in Richtung Klippen, vorbei am Seeungeheuer. Mit Anlauf springt er auf den ersten Felsen, schwebt mit dem ProtoPack zum nächsten und erreicht nach einem weiteren Sprung den Kai. Der bärtige Seemann bietet seine Unterstützung gegen einen Obolus von 100 Zlitos an.

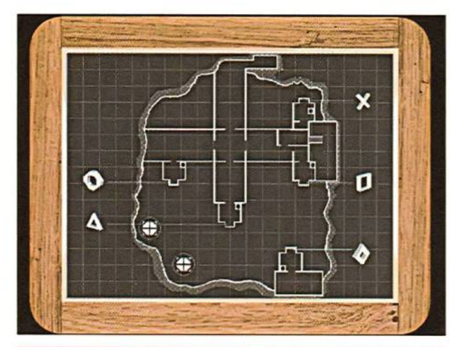
Die ersten 25 Zlitos erhält Twinsen beim Souvenirhändler. Er überläßt ihm sein Magierdiplom. Mit diesem Startkapital begibt er sich zur Hafenbar und spielt einige Runden am Automaten. Seinen Gewinn überreicht er dem Kapitän, der nun gewillt ist, ihn überzusetzen.

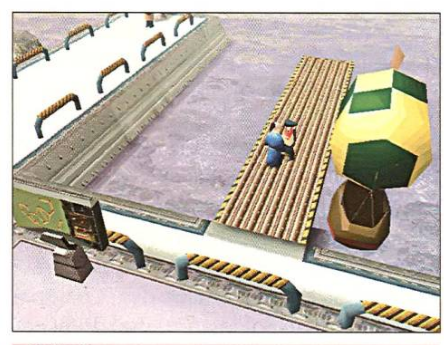
Insel der Feste

Einige Prügeleien später erreicht Twinsen den Souvenirhändler neben dem Tempel. Zwar kann auch er Twinsen nicht weiterhelfen, doch verweist er ihn an Rick, den Besitzer der Hafenbar.

Otringal

Zurück in der Bar, schleicht Twinsen sich hinter die Bühne. Dort dreht er zunächst die mittlere Rolle, dann die linke und


Praktisch!


Nichts ist umsonst

zum Schluß die rechte. Daraufhin öffnet sich das Lüftungsgitter im Raum nebenan. Er verschiebt die Kisten so, daß er hinaufspringen und durch das Gitter klettern kann.

Am anderen Ende trifft er Rick, der ihn wiederum an Johnny Rocket verweist. Dieser wohnt im Hotel Imperial. Auf dem Weg dorthin überzeugt ihn Baldino von der Notwendigkeit des Treibstoffs. Also macht der Überzeugte sich auf zu den Bifiden.

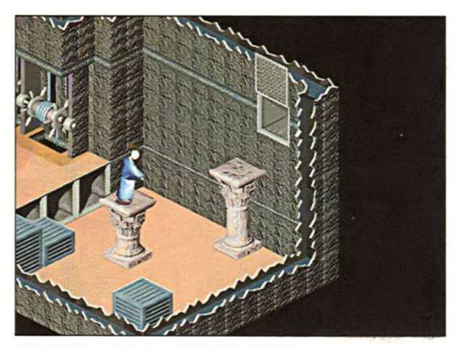
Bifiden

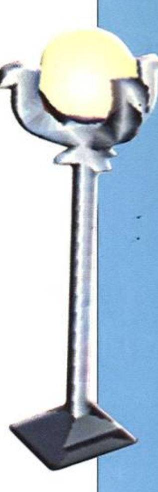
Dort angelangt, stattet er zunächst dem kleinen Laden am Strand einen Besuch ab und ersteht eine Spitzhacke. Das plärrende Mädchen im Kindergarten erzählt ihm von der diebischen Eule. Er beschließt, dem Blechvogel zu folgen.

Im Versteck der Eule findet er den Schlüssel des Bürgermeisters, dessen Wohnsitz er gleich darauf einen Besuch abstattet. Der Schlüssel öffnet den Wandschrank zwischen den beiden Gasmonstern. Hier befinden sich einige Notizen, die das Versteck des Fragmentes der Bifiden offenbaren.

Twinsen gräbt in der Nähe der Palme, die am Weststrand der Insel wächst und findet das Schlüsselfragment. Jetzt macht er sich auf den Weg zur Fabrik.

Im Osten vor der Anlage befinden sich einige Pipelines. Twinsen klettert hinauf und springt von hier aus über den Zaun.


Gewußt wie!



Anschließend verprügelt er die Wache vor dem östlichen Gebäude und marschiert hinein.

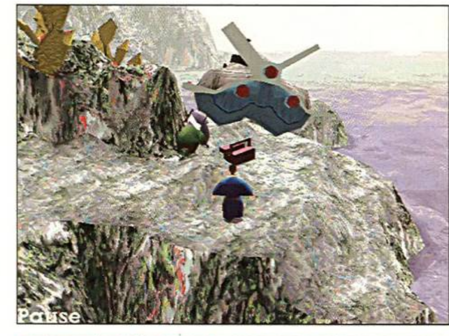
In der Fabrik dreht er zunächst die beiden Räder, bevor er auf die hervorstehende Plattform springt. Vorbei an den Gaswolken, geht es wiederum ein Stockwerk tiefer, wo in der östlichen Ecke ein Schlüssel wartet. Also wendet er sich dem oben patrouillierendem Soldaten zu und dreht am Rad. Anschließend fährt er mit dem Fahrstuhl hinunter und dreht dort am Rad. Die Gaswolken haben sich so verschoben, daß er jetzt an den Schlüssel kommt.
Er verläßt den Raum durch die Tür, dreht wieder einmal an den Rädern und wandert an den Gaswolken vorbei. Als nächstes kommt die Wache an die Reihe, die den Durchgang bewacht. Twinsen fährt den Fahrstuhl hinauf, eliminiert sie mit dem magischen Ball und dreht am Rad. Er stellt sich dann etwa in Höhe der Tür auf, nimmt Anlauf und springt auf den schmalen Pfad zwischen den beiden Becken. Er hetzt über die Rohre und schnappt sich den Schlüssel. Im nächsten Raum läuft er einer Wache direkt in die Arme und erbt einen weiteren Schlüssel. Unser Held dreht noch ein Rad und kämpft sich an den Gasfontänen vorbei, bis er die bewegliche Plattform erreicht. Vorsichtig steigt er auf die Plattform und hockt sich nieder (vorsichtig und Leertaste). Nach der erfolgreichen Überquerung verläßt er den Raum.

Im nächsten Abschnitt betätigt er die beiden Schalter und erledigt die silbernen Wachsoldaten auf der Treppe. Den Schlüssel holt er sich mit dem magischen Ball. Es folgen zwei Hunde und ein Wachmann, der natürlich einen Schlüssel hinterläßt. Dieser öffnet endlich die Tür zum heißbegehrten GasoGem. Er steckt den Schlüssel ein und geht die untere Tür hinaus. Wieder in Freiheit, klettert Twinsen auf die Fässer, springt über den Zaun und läßt sich nach Otringal bringen.

Otringal

In Otringal stattet Twinsen zunächst Baldino einen Besuch ab. Anschließend steht ein Besuch des Kasinos an. Twinsen berappt die 5 Zlitos Eintritt und beteiligt sich am berechenbaren „Echsenspiel“. Seinen bescheidenen Gewinn investiert er wiederum beim Spielautomaten. Nach einigen Runden gewinnt er einen Schlüssel, der die Tür im Norden öffnet. Dort empfängt ihn ein Krokodil und lädt ihn zu einer Runde am Glücksrad ein (vorher speichern). Er dreht am Rad, da stürzt eine Echse hervor, und zusammen dreschen sie auf Twinsen ein. Nach einer erfolgreichen Schlacht gegen die beiden Betrüger winken Twinsen zahlreiche Zlitos, ein Schlüssel, und es öffnet sich die Rückwand.

Twinsen steigt die Treppe hinauf, schwebt mit dem SuperJetPack auf die andere Seite und verläßt den Raum. Den folgenden Abgrund überbrückt er ebenfalls mit dem SuperJetpack und fliegt nach rechts in Richtung Pfad. Im Eiltempo läßt er das Maschinengewehr-Nest hinter sich und läuft ins Hotel. Dem schmierigen Page verpaßt er eine Tracht Prügel; auch der zu Hilfe eilende Polizist kriegt sein Fett weg.



Wie steh'n die Aktien?

Mit Hilfe des Schlüssels besucht er Johnny Rocket am Pool. Nach einer kleinen Besprechung überreicht ihm Johnny einen Ring. Mit diesem soll er beim Souvenirhändler erscheinen. Gesagt, getan. Der Händler öffnet eine geheime Tür. Die hier versammelten Rebellen überreichen Twinsen einen Laser, der allerdings noch einen Kristall benötigt, um voll einsatzbereit zu sein. Zusammen mit seiner Waffe kann er sich dann auf den Weg zu den Moskibienos machen.
Auf kürzestem Wege geht es jetzt zum Hafen, wo man ihn für 5 Zlitos zur Insel der Feste bringt.

Insel der Feste

Twinsen eilt am Souvenirhändler vorbei, zum nordöstlichen Bereich der Insel (unbedingt speichern), schnallt sein SuperJetPack um und schwebt zur Treppe. Dieser Abschnitt ist äußerst gefährlich, da dauernd Lavabrocken aus dem Vulkan geschleudert werden. Er hätte auch die Möglichkeit gehabt, die längere Strecke über die Westseite des Vulkans zu nehmen. Hier wären allerdings zielgenaue Sprungeinlagen erforderlich gewesen. Am Kristall angekommen, schlägt er ein Stück mit der Spitzhacke heraus. Damit ist der PistoLaser voll einsatzbereit.

Bifiden

Auf den Bifiden stattet Twinsen der Fabrik einen erneuten Besuch ab; dieses Mal geht



Aha!





Das hat sich gelohnt!

er jedoch in den westlichen Komplex. Der Durchgang im Gebäude wird durch eine verschlossene Brücke versperrt. Twinsen legt die Schalter durch einige gut plazierte Schüsse mit dem PistoLaser um. Die beiden äußeren Schalter öffnen die äußere Tür, die inneren Schalter hingegen den Durchgang zur Fähre.

Aufzug unter die Gaswolke

Dort angekommen, wartet bereits ein Söldner, der nach einer kleiner Eröffnungsrede damit beginnt, Kisten durch die Luft zu werfen. Twinsen sucht unter einer Art Kran in der Nähe der Landungsstelle Deckung. Hier kann er nicht getroffen werden, steht andererseits aber sehr günstig, um dem Kerl mit seinem PistoLaser den Garaus zu machen. Nach dessen Ableben schnappt er sich den Schlüssel und betritt den Aufzug.

Insel der Bleichlinge

Unten versperren Lichtschranken den Weg. Twinsen springt auf eine Kufe des Hubwagens und wirft vorsichtig einen Ball in Richtung Schalter. Als sich die Lichtschranke für einen kurzen Augenblick öffnet, läuft er hindurch. Im sportlichen Spurt rennt Twinsen an Wachen und Kampffahrzeug vorbei, in das nordwestlich gelegene Dorf der Bleichlinge.

Seine angekratzte Lebensenergie regeneriert er durch einen leidenschaftlichen Kuß mit dem Frosch im Dorfteich. Als nächstes besucht er die Bleichlingsfamilie in den Wohnhöhlen. Er schnappt sich ein Stück Kuchen, einen Bleichlingshandschuh und bleibt zum Essen.

Nachdem sich Twinsen von der Mahlzeit erholt hat, überreicht er dem alten Bleichling das Stück Kuchen. Dankbar übergibt der den Schlüssel zur Kapelle. Der Eingang befindet sich im Norden. Einige der niederprasselnden Feuerbälle kann Twinsen mit dem Bleichlingshandschuh zurückwerfen, bevor er die Tür oberhalb der Treppe erreicht. Als er endlich auf den Mönch trifft, erhält er lediglich die Warnung, sich besser aus den religiösen Handlungen herauszuhalten. Auf seine Frage nach dem Weg zu den Moskibienos verweist ihn der Geistliche an sein Hausmädchen, das in der Nähe des Höhleneingangs anzutreffen ist. Diese Dame zeigt sich etwas zuvorkommender. Geduldig berichtet sie vom Fährmann, der ausschließlich Edelsteine als Zahlungsmittel akzeptiert, und bringt ihm das Lied bei, womit der Fährmann gerufen wird.



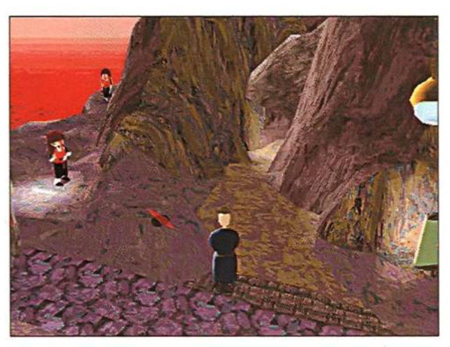
Fremde Völker, fremde Sitten

Auf geht' s zum Mineneingang, den Edelsteinen entgegen. An den Gleisen springt Twinsen auf eine Lore und läßt sich in die Minen kutschieren. Dort sucht er mindestens vier Edelsteine. In der nordwestlichen Ecke der Minen offenbart sich ein gut versteckter Eingang, der zu einer weiteren Höhle führt. Er nähert sich der Brücke (speichern!) und paßt den richtigen Augenblick ab, um möglichst unbeschadet an den Feuerbällen vorbeizukommen. Nach einer Prügelei mit dem Schläger auf der anderen Seite erhält er den Schlüssel zum Tor. Schon bald besitzt er das Fragment der Bleichlinge. Kaum hält er diese Kostbarkeit in den Händen, da bricht schon die Hölle los. Zahlreiche Prügeleien später springt er mit Anlauf auf den nordöstlichen Steg und krabbelt durch den schmalen Spalt. Der östliche Weg bringt Twinsen wieder zurück. Er steuert den Fährmann im Südwesten der Insel an.

In Reichweite, trällert er sein Liedchen, und so erscheint schon bald der Fährmann, dem er die Edelsteine übergibt. Dann (vorsichtshalber speichern!) springt er ins Boot und läßt sich zu der Insel der Moskibienos bringen.

Insel der Moskibienos

Kaum angekommen, sticht Twinsen auch schon das erste Juwel ins Auge. Der umherfliegende Moskibieno verschafft ihm eine Audienz bei der Königin. Nachdem er sich bei dieser durch den Ring der Rebellen legitimiert hat, steht ihm der Wahrheitstest bevor. In der Arena gilt es, die Kugeln mit dem magischen Ball zu zerstören. Als er den Schlüssel erhält, beginnt er, die Türen zu öffnen. So trifft er auf zwei Gegner, denen er sich mit Hilfe des PistoLasers entledigt, und erhält eine Blasrohrpistole. Nach dem Sieg über den zweiten Moskibieno wird er akzeptiert.


Zum Mineneingang bitte dort entlang!

Noch bevor seine neuen Freunde ihm den Eingang zum Eiland CX öffnen können, wird der Stützpunkt überfallen. Twinsen schlägt sich durch bis zum östlichen Durchgang. Anschließend geht es zum nordwestlichen Durchgang. Der Ausgang führt zu einem schmalen Pfad, den Twinsen im Eiltempo hinter sich bringt. Er überquert die Brücke und fährt mit dem Fahrstuhl zur Plattform. Dort dreht ein mutiertes Walroß seine Runden. Die Feuerbälle, die dieses unangenehmerweise speit, sind mit dem Bleichlingshandschuh zurückzuwerfen. Nach einigen erfolgreichen Attacken hat der Spuk ein Ende.

Mit Hilfe des Schlüssels gelangt Twinsen an den kostbaren Inhalt der Kiste am Ende des Rundganges. Der Moskibieno berichtet ihm von der Gefangenschaft der Königin. Wieder zurück in der heißumkämpften Höhle, schwebt Twinsen mit dem SuperJetPack in Richtung Südwesten und klettert das Seil hinunter. Am Strand ruft er den Fährmann und schwebt mittels ProtoPack zum Boot.

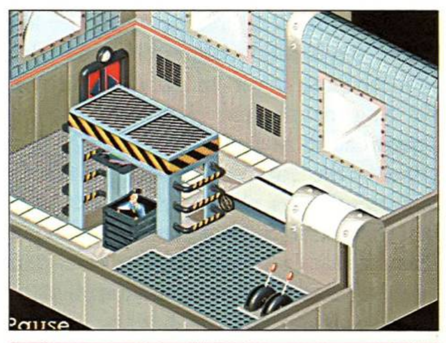
Unter der Insel der Feste

In der Nähe der Kristalle treiben einige Plattformen auf dem Lavafluß. Im richtigen Augenblick springt er hinunter, läßt sich bis zu den Markierungen treiben und wechselt dann das Ufer. Westlich der Feuerstelle treiben fünf Steinschollen im Fluß. Diese muß er überqueren, bevor sie versinken. Auf diese Weise erreicht er die Steinstufen. Twinsen sammelt die Edelsteine ein und wechselt über die nordöstliche Insel im Fluß das Ufer. Hier findet er im Nordosten eine kleine Höhle, in der sich einige Moskibienos versteckt halten. Nach dem Gespräch folgt er dem östlichen Abschnitt bis kurz vor die Mündung des Flusses. Dort wechselt er das Ufer und ruft den Fährmann.

Insel der Bleichlinge

Wieder einmal in den Minen, läuft er schnurstracks nach Westen. Mit Hilfe von Förderbändern und einem Aufzug





Gewußt wie!

erreicht er einen Raum, in dem ein Bleichling die Edelsteine verpackt. Nachdem Twinsen ihn ausgeschaltet hat, verstellt er die Hebel so, daß sie in Richtung der Förderbänder zeigen, und hüpft in eine Kiste.

Im nächsten Raum hopst er aus der Kiste (Leertaste) und klettert die Leiter hinauf. Oben springt er in die Dachluke des Nachbarn. Die Königin beschließt zwar, als Märtyrerin zu sterben, doch übergibt sie Twinsen den Schlüssel zum Durchgang zum Eiland CX. Durch einen gezielten Wurf des magischen Balls auf den Schalter erlangt er schließlich die Freiheit wieder und kämpft sich den Weg nach draußen frei. Ein letztes Mal sammelt er in den Minen die Edelsteine und begibt sich zum Fährmann.

Insel der Moskibienos

Twinsen schleicht sich in Richtung Nordosten an den Wachen innerhalb der Höhle vorbei und erreicht so unbeschadet den Thron. Unglücklicherweise wird dieser schwer bewacht. Nach und nach schaltet er die Belagerer aus maximaler Distanz aus. Er folgt dem Gang hinter dem Thron, nimmt den Fahrstuhl und schaltet die drei Wachen aus. Mit dem Schlüssel öffnet er die Tür, vor der zwei Wachen standen, und kommt so in einen nebeligen Raum. Mit Hilfe des SuperJetPacks erreicht er den Schalter, als zwei Monster auftauchen. Das Walroß erledigt er wieder mit dem Bleichlingshandschuh. Er legt den Schalter um, umfliegt das Gasmonster und marschiert durch die Tür. Die Treppe am Ende des nächsten Ganges führt auf eine Plattform. Nur unter schwersten Gesundheitsverlusten gelingt es ihm, dem Wachsoldaten die Schlüssel abzunehmen und das Kontrollzentrum in der Mitte der Plattform zu erreichen.

Im Kontrollzentrum dreht Twinsen das Rad durch einen gezielten Schuß mit dem PistoLaser, bevor er durch die Tür flüchtet. Er rennt an den beiden Husaren vorbei, dreht am Rad und läuft durch die Tür. Er verprügelt den Schützen am Maschinengewehr, sammelt das Kleeblatt ein und schnappt sich den Schlüssel. Über die Stufen geht es zurück zur rechts vom Eingang liegenden Tür. Als er den Fahrstuhl benutzt, trifft er auf den Minidiktator. Zwar wird der vom Helden eliminiert, doch in seinen letzten Atemzügen gelingt es dem Bösewicht, einen Hebel umzulegen.

Twinsen nimmt den Schlüssel und öffnet die Truhe. So kommt er in den Besitz des kaiserlichen Säbels. Er läuft zurück in den Raum, wo er vorher die beiden Husaren traf, metzelt sie nieder und nimmt den Schlüssel an sich. Dieser öffnet die mit einem Pfeil gekennzeichnete Tür. Er kämpft sich zur Treppe hinauf und schnappt sich die Routenscheibe. Nun ist es an der Zeit, das Raumschiff auf der Plattform zu entern.

Otringal

Zurück auf Otringal, gibt es erst einmal eine zünftige Keilerei mit den beiden Husaren. Mit dem Schlüssel geht es dann weiter, durch die reich verzierte Tür. In den Kisten findet er Schlüssel, mit denen er jeweils die rechte Tür öffnet, bis ihm ein Husar begegnet. Von da ab durchschreitet er jeweils die linke Tür, bis er sich einem Helden in Strumpfhosen gegenüber sieht. Jetzt durchschreitet er wieder die rechten Türen, bis er eine langgezogene Halle erreicht. Wenige Sekunden, nachdem er die Statue erreicht hat, erwacht diese zum Leben. Als das Ungetüm den Geist aufgibt, erhält er einen Schlüssel, mit dem sich die Truhe öffnen läßt. Neben dem Fragment der Elitos erhält er so die höchste Magierstufe.

Nach einem gezielten Wurf auf die Glasscheibe offenbart sich ein Geheimgang. Am Ende seiner Rutschpartie biegt Twinsen rechts ab und schlägt sich bis zum Hafen durch. Dort nimmt er ein Schiff zur Insel der Feste.

Insel der Feste

Twinsen läuft zum Tempel und setzt Dark Monks Schlüssel auf die lavagefüllte Schale zwischen den Statuen. Er verläßt den Tempel und folgt Dark Monk, indem er über die östlichen Säulen auf das Dach des Tempels springt, auf die Hand hüpft und durch das Loch marschiert (speichern!). Zunächst schaltet er den Raketenwerfer aus, dann macht er sich an die Befreiung der Geiseln.

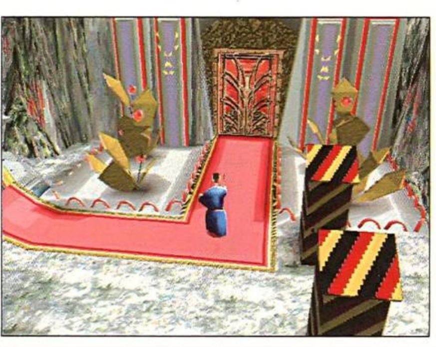
Auf der Konsole drückt er den zweiten Knopf, den ersten, den vierten und den dritten. Abschließend betätigt er den Schalter rechts neben den Zauberern. Mit deren Hilfe und per Fahrstuhl erreicht er das obere Stockwerk und sieht Dark Monk gerade entschwinden.

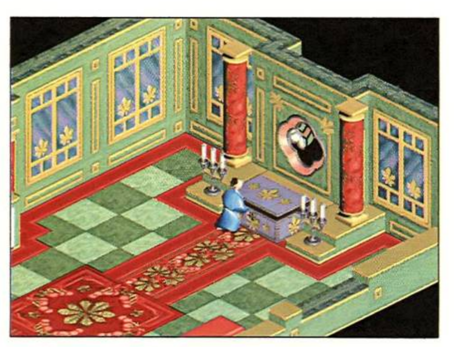
Twinsen fährt wieder nach unten und läßt sich in das Loch links im Boden fallen. Das Tor im Zaun ist verschlossen. Den Schlüssel dazu bekommt er nach dem Ableben des Raketenwerfers im südwestlichen Raum. Er läßt sich durch das Loch fallen und schaltet den westlichen Raketenwerfer aus. Schließlich durchschreitet er das Tor und kommt zum Finale.

Das Finale

Zuerst kümmert sich Twinsen um den Raketenwerfer, dann kommen die beiden Blech-Haasis an die Reihe. Neben der Winde entdeckt er seinen Widersacher, der gerade das Seil durchtrennt. Twinsen sucht hinter der Winde Deckung und kocht Dark Monk mit seinem magischen Ball weich. Den Rest gibt er ihm mit seinem Säbel.

Nachdem er das Original zerstört hat, kümmert sich Twinsen um die Kopien. Sind auch diese erledigt, wirft er einen Blick in die Lava!

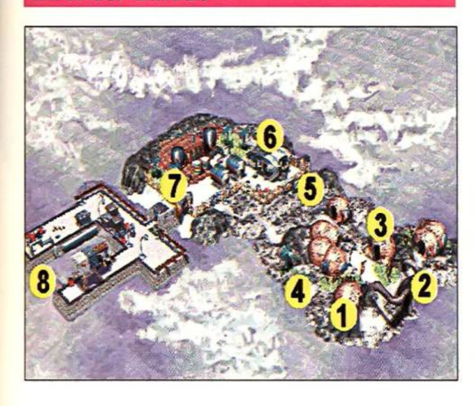

Jetzt gibt's einen auf die Nuß...


Jubel, Trubel, Heiterkeit!


Ende gut, alles gut!

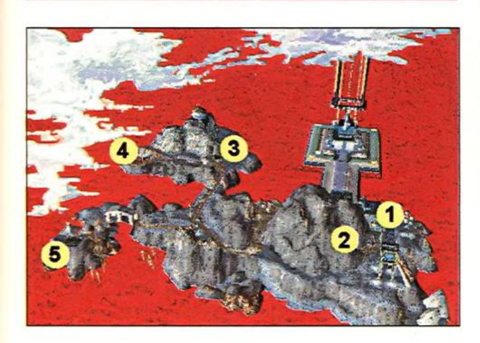
Die Karten

Insel der Bifiden



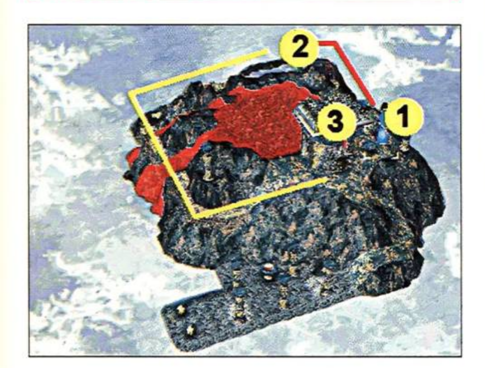
1- Händler mit Hacke
2- Eule
3- Bürgermeister
4- Fragment
5- Übergang Zaun
6- Eingang zum GasoGem
7- Zugang zur Fähre
8- Fähre

Insel der Bleichlinge



1- Minengesellschaft
2- Eingang zu den Minen
3- Zugang zu den Wohnhöhlen der Bleichlinge
4- Frosch
5- Anlegestelle des Fährmanns

Insel der Feste



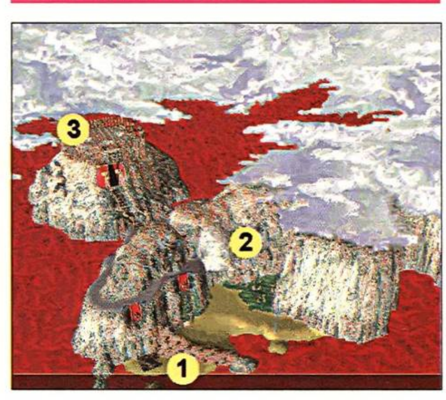
1- Souvenirverkäufer
2- Kristall
3- Tempel
gelb- langer Weg zum Kristall
rot- kurzer Weg zum Kristall

Unter der Insel der Feste



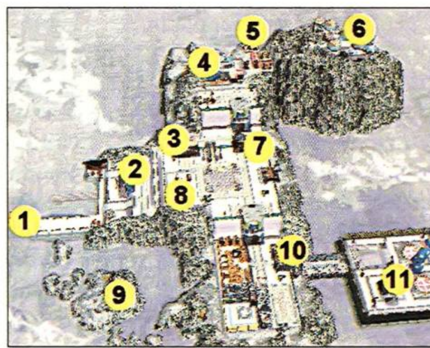
grün- Hinweg
blau- Rückweg

Insel der Moskibienos



1- Anlegestelle des Fährmanns
2- Zugang zu den Höhlen der Moskibienos
3- Fliegendes Walroß

Otringal



1- Hafen
2- Hafenbar
3- Kasino
4- Zugang zum Hotel
5- Kaiserliches Raumschiff
6- Palast
7- Souvenirhändler
8- Tankstelle
9- Baldino
10- Zugang zum Raumhafen
11- Kontrollzentrum

Smaragd-Mond



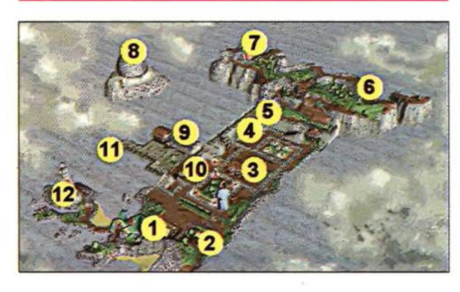
1- Karo-Gebäude mit Schaltern
2- Quadrat-Gebäude
3- Baldino
4- Ausgang

Wüsteninsel



1- Anlegestelle der Schildkröte
2- Fähranleger
3- Haus von Kera'ooc
4- Baldinos Haus
5- Karten für Fähre
6- Magierschule
7- Stützpunkt der Esmerier
8- Tempel Park
9- Hazienda
10- Insel
11- Rennbahn
12- Bucht

Zitadelleninsel



1- Twinsens Zuhause
2- Nachbar
3- Chez Luc
4- Apotheke
5- Gepäckaufbewahrung
6- Höhleneingang
7- Zelt des Wettermagiers
8- Kreidedom
9- Kartenverkauf für Fähre
10- Museum
11- Fähranleger
12- Leuchtturm

Baphomets Fluch II

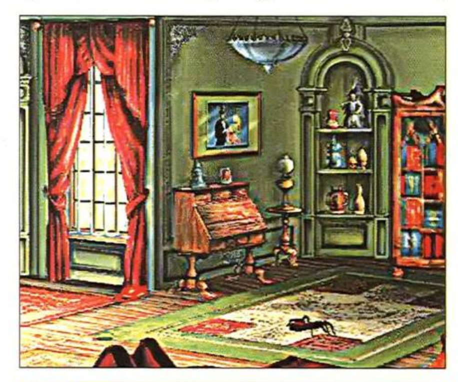
Mit der Fortsetzung von Baphomets Fluch wird das bereits bewährte Schema neu aufgelegt, einige lobenswerte Verbesserungen inbegriffen. Nico und ihr Freund George haben natürlich nervenaufreibende Abenteuer zu bestehen. An internationalen Schauplätzen gilt es, vertrackte Rätsel zu lösen und kaltblütige Gegenspieler zu überwältigen. Wird es gelingen, die Welt vor dem finsteren Gott Tezcatlipoca zu bewahren?

Paris

George Stobbart und Nico Collard sind auf dem Weg zum Haus von Professor Oubier. Die junge Dame möchte etwas über einen Maya-Stein in Erfahrung bringen. Dort angekommen, wird George niedergeschlagen, während seine Freundin mit einem Giftpfeil betäubt und entführt wird.

George ist an einen Stuhl gefesselt, die Räumlichkeit, in der er von seinem Knockout erwacht, brennt. Zu allem Überfluß entdeckt er vor sich noch eine riesige Giftspinne. Jetzt nur die Ruhe bewahren - soweit möglich. George rückt in den hinteren Teil des Zimmers, bis vor das Bücherregal. Er sieht sich dieses genauer an und bemerkt einen stützenden Holzklotz. Ein gekonnter Kick mit dem Fuß, und das Regal wird der Spinne zum Verhängnis. Der kühne blonde Held rückt nun näher an die Wand und löst seine Fesseln mit Hilfe der durch den Umsturz freigelegten Metallklammer.

Er öffnet links den Sekretär und will sich auf den Schock erst einmal einen kräftigen Schluck Tequila gönnen. Diesen spuckt er allerdings sogleich wieder aus, da sich in der Flasche ein Wurm befand. Der Gute ist halt kein wahrer Connaisseur. Er sammelt das alkoholisierte kleine Ding jedoch vom Teppich und steckt es ein.



Pfui Spinne !!!



Wo ist denn hier der Feuerlöscher ?

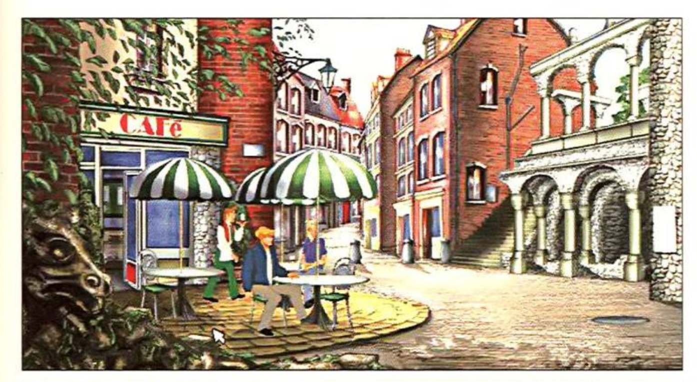
Nun öffnet George die Schubladen des Sekretärs und nimmt den Tontopf an sich, in dem sich ein Schlüssel findet. Schließlich hebt er noch den Giftpfeil vom Boden auf und untersucht Nicos Handtasche. Er steckt ihren Lippenstift, ein Höschen und den Liebesbrief von Lobineau ein und öffnet dann den Schrank rechts neben der Tür mit Hilfe des Giftpfeiles. Den durch das Feuer heiß gewordenen Gaszylinder nimmt er mit dem Höschen heraus und steckt ihn in den auf dem Schrank stehenden Siphon. Damit hat er einen praktischen Feuerlöscher zur Hand und kann dem Feuer Einhalt gebieten.

George öffnet die Zimmertür und geht hinunter. Er nimmt den Zeitungsausschnitt über eine Sonnenfinsternis, liest ihn und entdeckt so noch einen Kontoauszug von Oubier. Dann ruft er Lobineau an und verabredet sich mit ihm im Café Montfaucon. Er schließt mit dem Schlüssel die Haustür auf und geht hinaus.

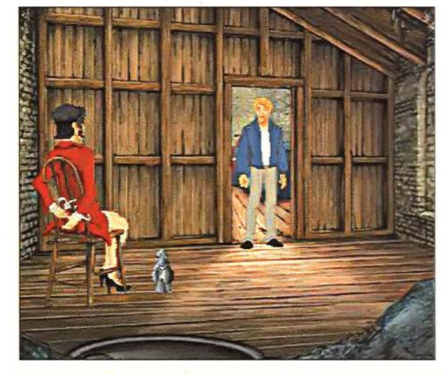
Café Montfaucon

Im Café bestellt George erst einmal einen Kaffee und verwickelt den Kellner in ein Gespräch über den Mann am Nebentisch. Aber natürlich! Es ist der Gendarm vom letzten Abenteuer. Der gerissene George textet diesen nun so eifrig zu, daß der Arme schließlich in einem pathetischen Akt der Verzweiflung seine Hände vor das Gesicht schlägt. In diesem Moment greift sich unser Held die kleine Flasche vom Tisch.





Im Pariser Straßencafé

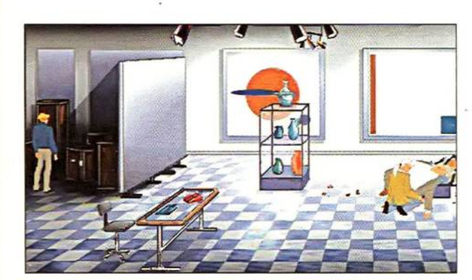

George befreit Nico

Lobineau erscheint. Man unterhält sich über den Maya-Stein und den Tontopf, woraufhin George die Adresse der Galerie Glease erhält.

Galerie Glease

In der Galerie unterhält sich George mit dem dicken Kunstkritiker und füllt ihn mit dem Absinth aus der silbernen Flasche ab. Ein Teufelszeug! Nachdem er ihm nur zweimal eingeschenkt hat, kippt sein Gegenüber in die Vitrine.

George nutzt die dadurch entstandene Aufregung und schleicht sich in den hinteren Teil des Raumes, um sich die dort gelagerten Kisten anzuschauen. Ein Aufkleber auf einer der Kisten ist mit Condor Trans Global Mars beschriftet. Rasch spricht George noch mit Glease, von dem er einige nützliche Informationen über Oubier und Marseille erhält. Es dämmert nun, daß das letzte Wort nicht Mars, sondern Marseille heißen muß - das nächste Reiseziel.

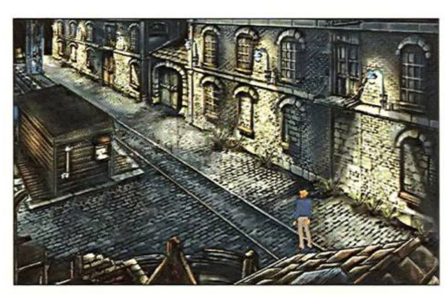

Auf Spurensuche in der Galerie

Marseille

In Marseille sieht sich George die kleine Hütte genauer an und spricht durch das Fenster den Wachmann an. Das Lagerhaus will inspiziert werden, und dazu bedarf es eines cleveren Plans. George, der Fuchs geht nun folgendermaßen vor:

Er geht die Treppe zu den Docks hinunter, zieht den Bootshaken aus dem Wasser und angelt sich mit diesem die hinausgeworfene Flasche. Es geht wieder hinauf. Mit der Flasche wird das Ofenrohr an der Hütte abgekühlt. Er nimmt dann den Kegel des Rohres an sich und wirft die Flasche in das Ofenrohr hinein.

George steigt jetzt durch die Falltür im Boden der Hütte, greift sich dort die Schachtel mit den Hundekuchen und klettert wieder hinaus. Nun wirft er die Hundekuchen von unten auf die Plattform links von der Hütte. Der Hund Zwanzig wird davon angelockt und geht baden, sobald mit dem Bootshaken die Plattform hinuntergelassen wird. Es geht wieder nach oben, über den Zaun und somit zum Lagerhaus.


Die Docks von Marseille

Lagerhaus

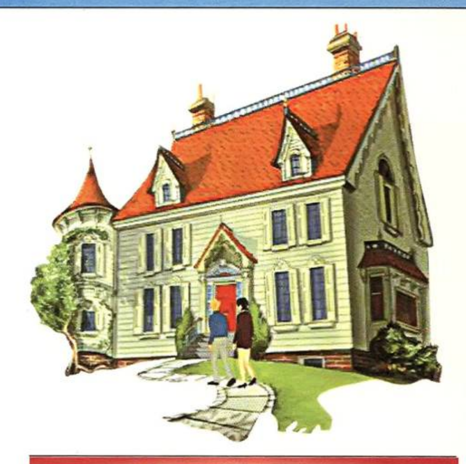
Hier steigt Georgie links die Leiter hinauf und wirft einen Blick durch das linke Fenster. Mit dem Bootshaken blockiert er erst einmal den Ventilator, klettert die Leiter wieder hinunter und klopft an die Tür um die Ecke. Er gibt sich als Gendarm aus, als Pablo öffnet. Sobald dieser Anstalten macht, die Tür ganz zu öffnen, klettert der blonde Jüngling behende die Leiter hinauf und bedient die Kralle rechts. Er wartet dann, bis der andere genau unter der Kralle steht, und bedient sie zum zweiten Mal. Pablo wird vom herunterfallenden Faß außer Gefecht gesetzt, und der Weg ins Lagerhaus ist frei. Drinnen untersucht George zuerst den Schreibtisch und entnimmt der Schublade einen Schlüssel. Dann wandert er nach rechts, bis der kleine Mann hinter den Kisten auftaucht.

George zeigt ihm den Schlüssel und nimmt ihm die Fesseln ab. Ehe er sich versieht, ist der wortkarge Kleine, Titipoco genannt, auch schon verschwunden. Weiter rechts am Aufzug drückt der Befreier nun den Knopf, steigt in den Fahrstuhl und fährt eine Etage höher. Damit ihn hier niemand bemerkt, setzt er den Lift außer Gefecht, indem er die ihm am nächsten stehende Kiste vor die photoelektrische Zelle links unten in der Tür schiebt. Dann schaltet er rechts das Licht ein.

Er wird auf einen Kratzer im Boden, weiter links im Raum, aufmerksam. Bei einer genaueren Untersuchung desselben bemerkt er eine Tür in der Wand dahinter. Er öffnet diese und gelangt in einen Geheimraum. Hier steckt seine Freundin, gefesselt und geknebelt. Nachdem er ihre Fesseln gelöst, ihr das Klebeband vom Mund gezogen und sowohl das Seil als auch das Klebeband eingesteckt hat, hebt George noch die kleine Statue vom Boden auf und geht mit seiner Freundin hinaus.

Als nächstes bindet er das Seil an die große Statue im Raum und klebt das Klebeband auf die photoelektrische Zelle. Er schiebt die Kiste auf ihren ursprünglichen Platz zurück und befördert die kleine Kiste darauf. George bewegt die nun freistehende Kiste vom Palettenwagen weg und kann jetzt den Wagen nach oben pumpen. Danach verbindet er das Seil an der Statue mit dem einen Ende der Laufrolle und pumpt den Palettenwagen wieder hinunter. Da George es alleine nicht schafft, setzen er und Nico mit vereinten Kräften die Statue in Bewegung, die wiederum ein Loch in die Tür knallt. Das Pärchen begibt sich hinaus auf den Balkon, befestigt die Handschellen an dem Stahlseil und saust in ungewisse Tiefe. Nach einem kurzen Zwischenaufenthalt in der Galerie Glease heißt es nun für George und Nico, Koffer zu packen und sich nach Quaramonte aufzumachen.

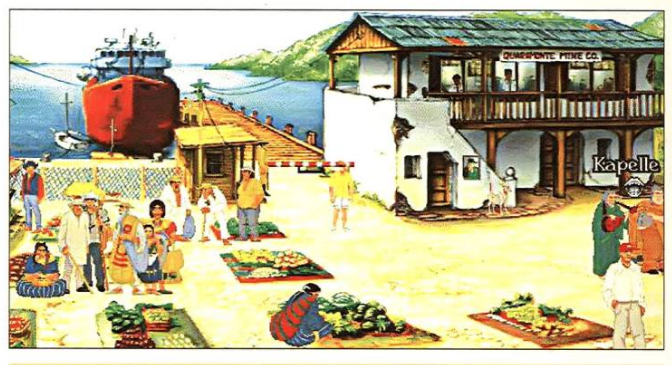

Mit vereinten Kräften in die Freiheit



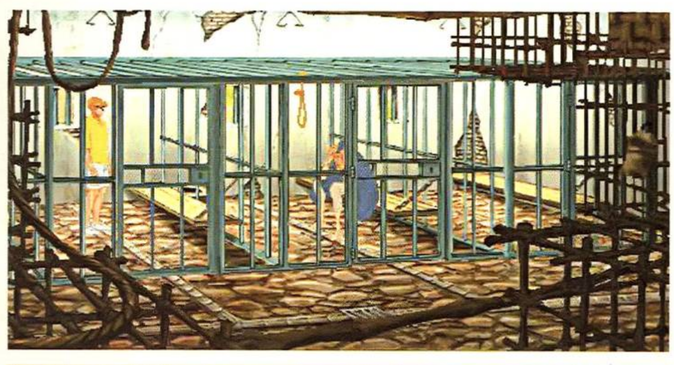
Quaramonte

In Quaramonte redet George zuerst mit den Musikern, die sich auf dem Marktplatz herumtummeln, danach mit Pearl, vor der Polizeistation zu finden, und schließlich mit ihrem Mann Duane, rechts im Truck. Anschließend betritt er mit Nico die Polizeistation.

Sie treffen den General, seinen Gehilfen Renaldo und Professor Oubier an. Exit Professor, und der General schenkt seinen Besuchern, insbesondere Nico, seine ungeteilte Aufmerksamkeit, reagiert ansonsten jedoch recht verschlossen. Nach einem vergeblichen Versuch, noch einen näheren Blick auf die Karte an der Wand zu werfen, erfolgt noch eine Unterhaltung mit Renaldo, und es geht wieder hinaus. Draußen diskutieren George und Nico das merkwürdige Verhalten des Generals



Auf dem Marktplatz von Quaramonte



Ist Endstation im Knast?

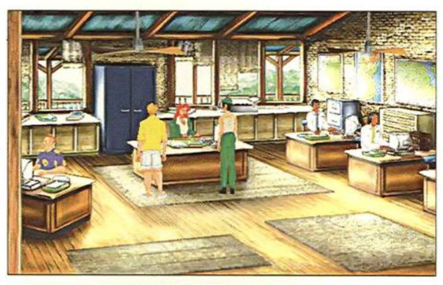
bezüglich der Wandkarte. George spricht nochmals mit Pearl und marschiert dann wieder rechts um die Ecke zum Truck. Oubier treibt sich jetzt hier herum. Nach einer kurzen Unterhaltung kehrt der junge Held zum Marktplatz zurück, überlegt es sich noch einmal und sucht nochmals den Truck auf.

Er quetscht Duane aus, will vom ihm den Grund für dessen Aufenthalt in Quaramonte erfahren. Der so ins Verhör Genommene verrät, daß die Condor Trans Global nicht mehr existiert, er Sprengstoff geladen und den Auftrag hat, den Gefangenen Miguel zu befreien. Er bittet ferner, ihm einen Sprengzünder zu besorgen.

Die beiden Liebenden machen sich sogleich auf zur Quaramonte Mine Corporation, wo George von Concha erfährt, daß sie die gewünschten Sprengzünder im Schrank hinter ihrem Schreibtisch lagert. Bevor sie jedoch Zugriff darauf gewährt, möchte sie mehr über das Vorhaben des Generals wissen. Ganz nebenbei erfährt George noch von dem Sekretär vorne rechts mehr über die Sonnenfinsternis, die in neun Tagen stattfinden wird.

Zurück auf dem Marktplatz überredet der Geliebte die Geliebte, in der Polizeistation den General abzulenken, damit er sich währenddessen in Ruhe umsehen kann. Sie bittet also clever um ein Interview und verschwindet mit dem General in dessen Wohnung. Nun muß nur noch Renaldo verschwinden.

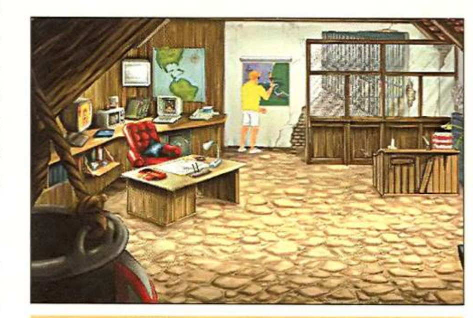
Der läßt sich überreden, Pearl die Pyramiden zu zeigen, und der gerissene



Die Quaramonte Mine Corporation

George ist endlich allein in der Polizeistation. Als erstes sieht er sich die Landkarte an der Wand an. Dann wandert er zu den Gefängniszellen im hinteren Bereich des Raumes und spricht mit dem zum Tode verurteilten Miguel.

George eilt zu Concha zurück und berichtet ihr alles. Als Belohnung erhält er den Sprengsatz und liefert diesen auch sogleich bei Duane ab. Dann läuft er flugs ins Gefängnis, um Miguel zu warnen, wird dabei allerdings von Renaldo überrascht und in die linke Zelle gesperrt. Derweil versucht Nico verzweifelt, den Annäherungsversuchen des geilen Generals auszuweichen. So betrachtet sie die Zimmereinrichtung, auf der Suche nach einem interessanten Gesprächsstoff, bis die Frau Mama, die Präsidentin, erscheint.

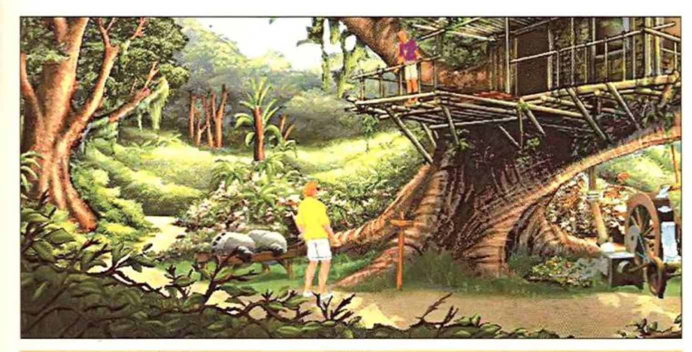


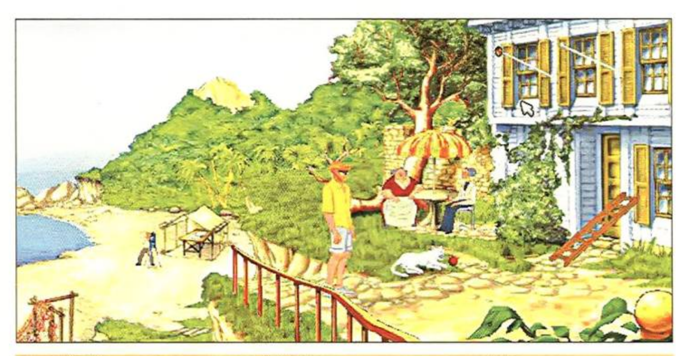
Endlich allein in der Polizeistation

George überlegt sich gerade, wie er am besten aus dieser vertrackten Situation herauskommt, als Duane am Zellenfenster auftaucht. Dieser verspricht, die beiden Gefangenen herauszuholen, doch der Plan mit dem Sprengstoff geht leider in die Hose. So läßt George sich von Miguel die Schlinge geben, befestigt diese am Gitter des Zellenfensters und ruft den potentiellen Befreier herbei. Schließlich ertönt ein lauter Knall, der es unter anderem Nico ermöglicht, den Heiratsplänen der Präsidentin zu entkommen. Die Schlinge wurde am Truck befestigt und so die Außenwand des Gefängnisses herausgezogen. Miguel versteckt sich nun im Truck, und die Liebenden flüchten mit einem Boot in den Dschungel.

Im Dschungel

Das Boot wird in der Nacht aus einem Hubschrauber heraus unter Beschuß genommen und explodiert. George wacht am nächsten Morgen allein am Flußufer auf und folgt einem Weg, der ihn mitten in den Dschungel, zu einem Baumhaus führt. Er sieht sich etwas um, nimmt die Liane rechts aus der Waschmaschine, legt den Kontoauszug aus seiner Tasche auf den Blätterhaufen links neben dem Wasserrad und hält die kleine Statue an das sich drehende Wasserrad. Dadurch entsteht ein Funkenregen, der den Blätterhaufen in Brand setzt. Der Rauch gelangt durch die Pumpe in das


Das Baumhaus im Dschungel


Das Museum auf Ketch's Landing

Baumhaus und lockt den Besitzer der Wohnung, einen gewissen Pater Hubert, nach draußen. Von ihm ist in Erfahrung zu bringen, daß Nico im Sterben liegt. Nur eine bestimmte Wurzel von einem Schamanen eines nahegelegenen Indianerdorfes kann sie vor dem sicheren Tod bewahren.

Der Pater weigert sich ganz unchristlich, den um Hilfe Bittenden zu diesem Dorf zu führen. Um ihn zu überreden, muß George den Kragen des garstigen Geistlichen glätten. Dazu nimmt er das Kreuz aus dem Boden, geht nach links zu der Presse, legt den krausen Kragen auf die Steine, bindet die Liane fest und setzt mit dem Kreuz die Presse in Bewegung. Der Kragen ist geglättet und wird dem Pater überreicht, der sich daraufhin zu einer Führung zum Indianerdorf bereiterklärt.

Am Ziel muß George erst einmal die beiden Wachen überreden, ihn zu dem Schamanen zu lassen und überreicht ihnen den geklauten Hundekuchen. Diese schmecken dem Beschenkten zwar, der Nimmersatt verlangt jedoch nach mehr Gastgeschenken.


Der Schamane im Indianerdorf

George legt den Maya-Stein in die leere Packung und gibt sie den Wachen. Daraufhin darf er passieren und gelangt so zu dem weisen Mann, der eine Vision heraufbeschwört. Er erzählt etwas über mehrere verschwundene Steine, die wiedergefunden werden wollen, und überreicht, nachdem er von Nicos Unglück gehört hat, die heilende Wurzel.

Erleichtert kehrt George zum Baumhaus zurück. Er legt die Wurzel in die Presse, stellt den Kaminkegel darunter und benutzt wieder das Kreuz, um die Steine in Gang zu bringen. Der Saft der Wurzel fließt in den Kegel und ist nun flugs der Kranken zu bringen. Als diese wieder zu Kräften kommt, berichtet George ihr von den Maya-Steinen. Beide machen sich nun getrennt auf die Suche nach den restlichen Steinen.

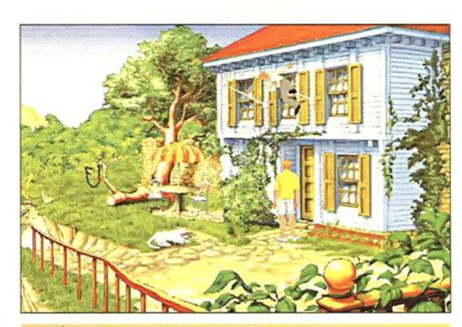
Ketch's Landing

Die Suche nach den Steinen führt den jungen Helden zuerst auf eine kleine Insel in der Karibik, Ketch's Landing. Nachdem George dort ein wenig in den Bauplänen auf dem Tisch geschnüffelt und durch den Theodoliten gesehen hat, spricht er den Landvermesser, Bronson, an. Danach geht er die Treppe hinauf und gelangt zu dem Museum.

Die Ketch-Schwestern sonnen sich davor. George widmet sich kurz der Katze, stellt die Leiter auf und versucht, die Tür zu öffnen. Die Schwestern erklären bestimmt, das Museum sei geschlossen, und so bleibt dem Abgewiesenen nichts anderes übrig, als vorerst zu verschwinden.

Er geht zum Strand und spricht am Bootssteg mit dem kleinen Farbigen Rio. Er unterhält sich dann erneut mit Bronson und wandert die Treppe wieder hinauf. Oben muß er erst einige Fragen der Schwestern höflich bejahen, bevor er sie hinterlistig nach dem Verhältnis zwischen ihrer kleinen Nichte Emily und dem Fischerjungen Rio fragen kann. Er merkt schnell, daß Rio bei ihnen nicht besonders beliebt ist, und behauptet frech, daß die süßen Kleinen gerade zusammen spielen. Empört laufen die Damen zum Strand.

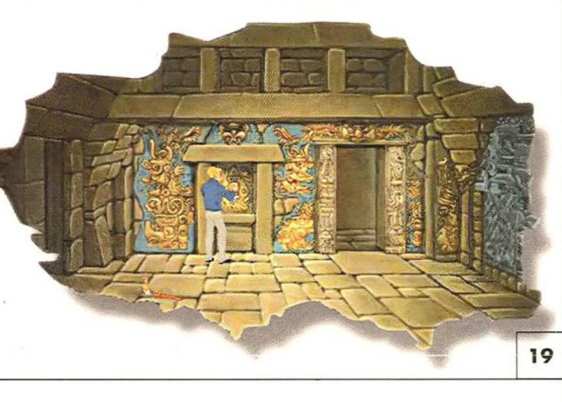
George beschließt, sich noch einmal mit Rio zu unterhalten. Am Bootssteg bietet er ihm den Tequila-Wurm an und bittet den Kleinen dafür, ihm einen Fisch zu angeln. So fängt der zunächst einen Fahrradreifen, dessen Schlauch konfisziert wird, und nach einiger Zeit endlich einen Fisch. Damit begibt sich George nun wieder

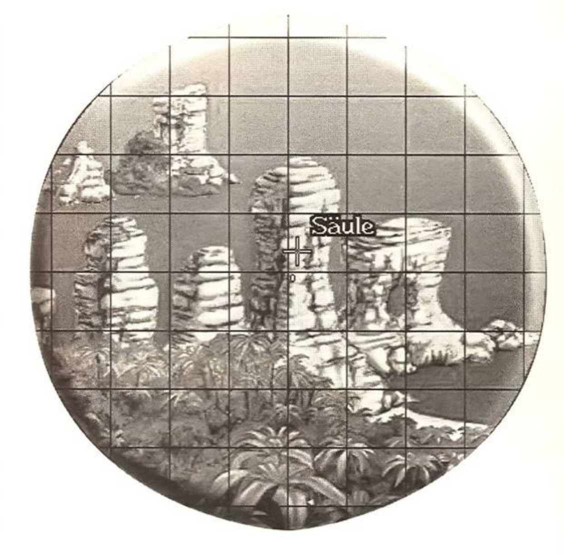

George überlistet den Landvermesser Bronson

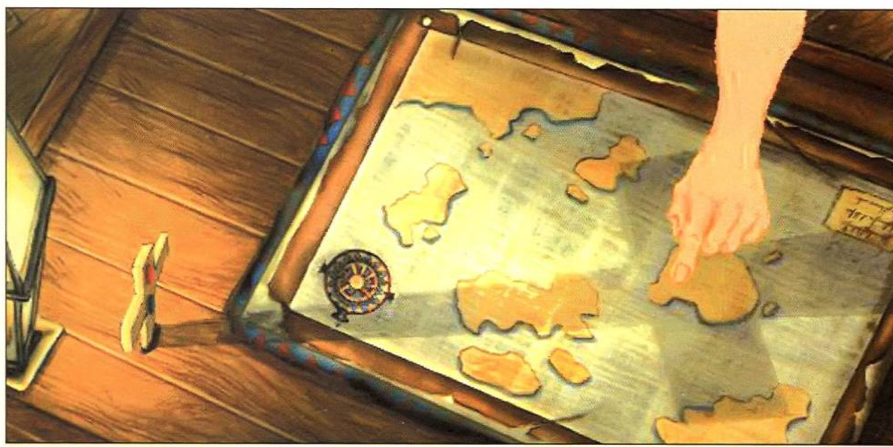
zum Museum, klettert die Leiter hinauf und befestigt den Schlauch am rechten Flaggenmast. Wieder auf dem Boden, befestigt er den Fisch am Schlauch. Da die Aufmerksamkeit der Katze nun auf den Fisch gelenkt ist, läßt sich der Ball in Ruhe aufheben.

Unser Held klettert die Leiter nochmals hinauf, nimmt den Schlauch ab und wirft den Fisch der Katze zum Fraß vor. Es geht wieder hinunter, der Schlauch wird am Baum links befestigt. Das ergibt eine feine Schleuder, mit der sich der Ball auf den Flaggenmast schießen und dessen Markierung herunterholen läßt. Bronson wird nun aufmerksam und auf diese Weise zum Museum gelockt. Sobald dieser die Leiter erklommen hat und auf dem Flaggenmast sitzt, um eine neue Markierung anzubringen, stibitzt George die Leiter und bemächtigt sich der Theodolitenmarkierung direkt unter Bronson. Nun kann er gemächlich zum Strand schlendern und den Theodoliten und die Baupläne an sich nehmen. Schließlich kehrt er zurück zum Haus und kann die Ketch-Schwestern davon überzeugen, daß Bronson ein Betrüger ist. Voller Dankbarkeit erlauben sie ihm, das Museum zu betreten.









Die Schatzkarte von Zombie Island

Britisches Museum

Während George das Museum in der Karibik erkundet, macht seine Freundin sich im britischen Museum nützlich. Dort sieht sie im kleinen Schränkchen rechts den Jaguar-Stein liegen. Sie fragt den Museumswärter nach dem Stein und unterhält sich mit Professor Oubier. Sie wendet sich dann wieder an den Wärter und bittet ihn um eine Museumsführung. Dabei stellt sich heraus, daß der Jaguar-Stein gestohlen wurde. Der Wärter ruft sofort die Polizei.

Nico zieht derweil heimlich den Schlüssel von der nun leeren Vitrine ab und öffnet damit eine weitere, hinten links im Raum. Sie entnimmt einen Dolch. Dann zeigt sie den Schlüssel dem Museumswärter. Es steht fest, daß nur ein Angestellter des Hauses als Täter in Frage kommt, sehr wahrscheinlich Oubier. Der Wärter teilt Nico mit, daß der Professor auf dem Weg zum Schiff ist. Da sie nicht auf die Polizei warten kann, nutzt sie ein erneutes Telefonat ihres Begleiters, um rechts den Vorhang zur Seite zu ziehen, die Tür mit Hilfe des Dolchs zu öffnen und so zu entwischen.

Museum in Ketch's Landing

Im karibischen Museum nimmt George den Federkiel vom Tisch und sieht sich sowohl das Steuerrad als auch das Porträt an. Als er die Seemannskiste links öffnet, springt Emily heraus. Das Kreuz, das sie um den Hals trägt, ist interessant, doch das dumme Ding weigert sich, es herauszurücken.

Draußen gibt George den Federkiel der Katze, die ihn auch sofort zerfetzt. Er hebt einen Fetzen auf und marschiert zum Strand. Er tauscht mit Rio den Fetzen gegen eine Muschel ein und kehrt zurück zum Museum. Emily tauscht nun wiederum ihr Kreuz gegen die Muschel.

Der holde Held nimmt nun die Landkarte an sich und legt sie auf den Schreibtisch. Das Kreuz steckt er in die Federhalterung. Als nächstes holt er die Laterne neben der Tür und steckt sie in die Halterung des Tintenfasses. Mit einem Mal fällt ein Lichtstrahl auf eine Stelle der Landkarte, die Emily als Zombie Island identifiziert.

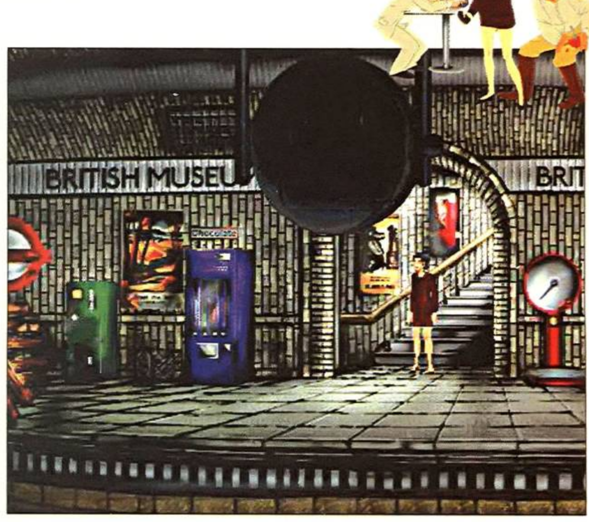
George eilt zum Strand und überredet Rio, ihn zu der Insel zu bringen. Dort angelangt, erblickt er einen Felsvorsprung, über den er ein Netz aus dem Boot wirft und so unbeschadet nach oben gelangt.

Nico entdeckt eine verlassene U-Bahn-Station. Sie durchsucht ihre Handtasche nach einer Haarspange und stochert dann damit im oberen Münzeinwurfschlitz des Automaten für Süßigkeiten. Ein Penny rutscht schließlich hinunter und kann aus dem Münzrückgabeschlitz entnommen werden, um wiederum in die Personenwaage rechts eingeführt zu werden.

Nico erhält eine Karte mit ihrem Gewicht und einem Horoskop. Neben der Waage befindet sich ein Kasten in der Wand, den sie versucht, mit ihrem Dolch aufzustemmen. Dabei entsteht allerdings lediglich ein Riß in der Wand, in den sie nun die Karte mit dem Horoskop steckt. Der Kasten springt auf, und ein roter sogleich zu drückender Knopf offenbart sich. Damit wird das Haltesignal für die Untergrundbahn aktiviert, und Nico kann so aus der düsteren Station entkommen.



Nico findet den Jaguar-Stein



Die verlassene U-Bahn Station

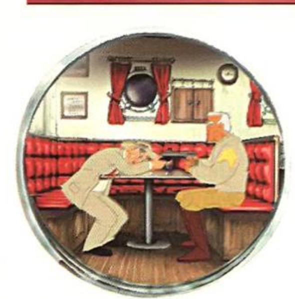
Zombie Island

Oben angekommen, marschiert George zu dem Weg hinten rechts. Er gelangt in ein Dickicht und pflückt einen der Halme, einem Bambusrohr gleich. Er folgt dem Weg weiter nach oben rechts und stochert damit in dem Lager herum. Ein wildes Tier scheint hier zu hausen, denn prompt wird ein Stück abgebissen (vom Rohr, wohlgemerkt). Dies hat sein Gutes, da George nun ein ideales Blasrohr besitzt. Er verfolgt den gleichen Weg zurück, bis er wieder auf die anfängliche Lichtung gelangt. Dort benutzt er den Giftpfeil mit dem Blasrohr und verfügt damit über eine Waffe.

Beruhigt schlägt er den vorderen, rechten Weg ein. Er gelangt zu einem Platz und sieht sich plötzlich einem wilden Eber gegenüber. Schnell greift er zu seinem Blasrohr, schießt den Pfeil auf das Tier ab und läuft nach links. An dem stabilen Ast zieht er sich hoch, das ihn verfolgende Schwein rennt vorbei und schlägt einen neuen Weg durch das undurchdringliche Dickicht.

Frederic Ketch hier war. Er stellt dann den Theodoliten in die drei Löcher und dreht ihn so lange nach rechts, bis er die Markierung erblickt. Dadurch macht sich eine Säule bemerkbar, in der sich eine Höhle befindet. In der Absicht, sich diese anzusehen, verläßt er das Plateau nach rechts.

Die Londoner Docks



Nicos Spur hat sie inzwischen zu den Londoner Docks geführt. Geduckt hinter ein paar Kisten, beobachtet sie die Vorgänge auf dem Boot vor sich. Dann schleicht sie hinter die Kiste rechts neben dem Aufgang. Pablo und ein Wachmann sind gerade in ein Gespräch vertieft. Die junge Dame nutzt die Gunst der Stunde, läuft auf das Boot, öffnet den Schrank und klettert die benachbarte Leiter hoch.

darauf von seinem Gegenüber erschossen wird. Nico wartet, bis der Mörder die Kabine verlassen hat und schlüpft unbemerkt hinein. Sie versucht noch, dem Professor zu helfen, doch jede Hilfe kommt zu spät. So nimmt sie den Jaguar-Stein an sich und will sich gerade wieder verdrücken, als Karzac die Kabine betritt und angreift. Unsere Heldin weiß sich aber zu helfen, sticht ihm mit dem Dolch ins Bein und läuft hinaus.

Der Schatz von Zombie Island

Meanwhile...sucht ihr Freund noch immer nach der Höhle und platzt mitten in Dreharbeiten zu einem Film. Ungeniert deckt er sich vom Tisch links mit einem Pfannkuchen, einem Brötchen und dem



Das Duell mit dem Eber



An den Londoner Docks gilt es, vorsichtig zu sein

George ist nun außer Gefahr und läuft erst einmal zu dem hinteren rechten Pfad. An dessen Ende gelangt er zu einer hohen Felsnadel, von der er die Schlingpflanze abzieht. Dann befestigt er die mitgenommene Markierung an dem Netz und bringt dieses an der Schlingpflanze an. Jenes Gebilde wirft er über die Felsnadel und wandert wieder nach links auf den Platz zurück. Dort nimmt er den von dem Eber eingeschlagenen Weg und gelangt zu einem Felsplateau.

George betrachtet das Plateau genauer und bemerkt mehrere in den Felsen eingehauene Initialen und über diesen drei Löcher. An den Initialen erkennt er, daß der Pirat

Verwundert über den geöffneten Schrank, sieht sich der Wachmann diesen alsbald genauer an. Nico reagiert schnell, klettert die Leiter hinunter, schließt den Schrank und versperrt ihn mit dem Mop, der an der Wand lehnt.

Neugierig lugt sie durch das Bullauge. Im Boot sitzen Karzac und Oubier, der kurz

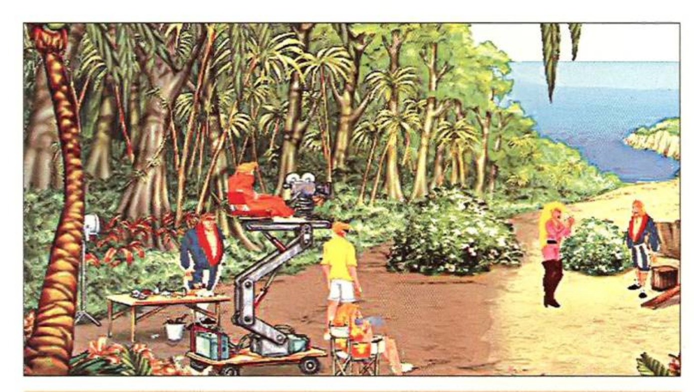


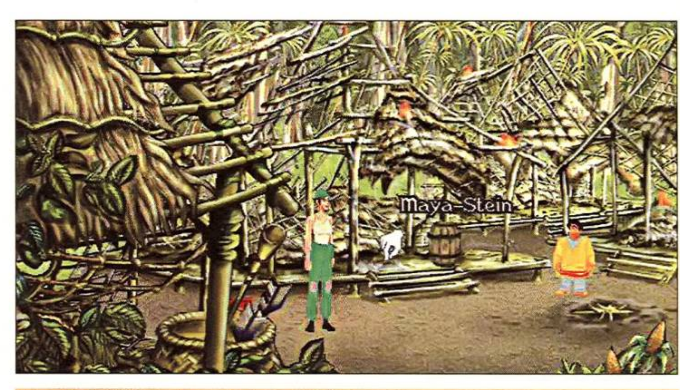
Konfrontation mit Karzac

Sirup ein. Den Pfannkuchen bestreicht er mit dem Sirup und untersucht dann den großen Busch, aus dem ein merkwürdiges Summen ertönt - ein Hornissenschwarm, wie sich herausstellt.

Eine Szene ist abgedreht, und Stuntman Bert springt für den Schauspieler Haiku ein. George bietet Bert seinen Pfannkuchen an. Beim Verzehr bekleckert sich der mit Sirup. Der gemeine George wirft nun das Brötchen auf den Busch, holt ein weiteres vom Tisch und wirft es hinterher. Natürlich werden die Hornissen aufgescheucht und stürzen sich, angelockt vom Sirup, auf den armen Bert.

Der Regisseur Hawks beschließt nun, sich einer anderen Szene zuzuwenden. Es geht zum Strand. George könnte jetzt theoretisch die Höhle erkunden, muß sich jedoch von Hawks anhören, daß die Filmgesellschaft die gesamte Insel gemietet hat.


Zu Besuch bei den Dreharbeiten



Nico findet das Indianerdorf verwüstet vor

Es bleibt ein sehnsüchtiger Blick aus der Ferne - vorerst!

Das Filmteam bleibt vom Pech verfolgt. Der Wagen, auf dem die große Kamera positioniert ist, steckt im Sand fest. Da kommt George auf die Idee, mit der im Sand liegenden Schulterkamera weiterzudrehen. Bert weigert sich nach seinem Hornissen-Erlebnis jedoch standhaft, nun auch noch in irgendwelche Höhlen zu klettern. Der blonde Held bietet bereitwillig seine Dienste an und wird sogleich in die Maske geschickt. Fertig gestylt klettert er bald darauf in die Höhle und holt sich den Adler-Stein.

Indianerdorf



Unterdessen ist Nico wieder in Quaramonte angekommen. Ihr Geliebter hat bei Concha eine Nachricht hinterlassen und zitiert sie damit ins Indianerdorf.

Das Dorf ist jedoch niedergebrannt und menschenleer. Nico findet eine Sonnenbrille. George war also tatsächlich hier! Plötzlich taucht Titipoco auf. Nicos anfängliche Freude verschwindet, als er eine Waffe auf sie richtet - eine Attrappe, wie sich herausstellt.

Die junge Dame untersucht das Dorf nach eventuellen Hinweisen und findet in einer der Hütten auf der linken Seite den Coyoten-Stein. Der Stein ist durch den Brand erhitzt worden und muß mit Hilfe des Wasserfasses gleich daneben abgekühlt werden. Gemeinsam mit dem makaberen Witzbold gelingt es, das Faß umzustoßen, und der Stein wird durch die Wasserflut aus der Hütte geschwemmt. Nico hebt ihn auf und wandert mit Titipoco auf dem linken Weg zur Pyramide.

Die Pyramide

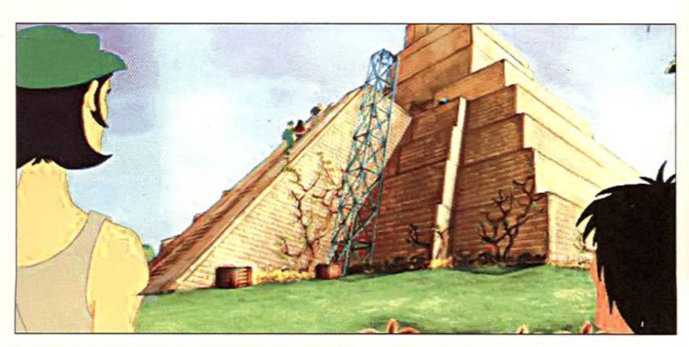
Die junge Dame untersucht den Generator und die Maschine. Mit ihrem Dolch schneidet sie die Benzinleitung des Generators durch. Den entfleuchenden Treibstoff fängt sie mit dem Zylinder auf, der sich rechts am Generator befindet, und schüttet es in die Tankkappe der Maschine. Neugierig drückt sie den roten Knopf und sieht sich das Stahlgerüst dahinter genauer an. Sie hebt rechts das Seil auf und zeigt es Titipoco, der es sofort an dem Stahlgerüst befestigt. Nico befestigt die Seilenden an der Maschine und bedient zweimal den Hebel, woraufhin sich das Stahlgerüst in Bewegung setzt. Dann macht sie den kleinen Mann auf die Funktionsweise des Gerüstes aufmerksam und bittet ihn, auf ihr Kommando an den Hebeln zu ziehen. So gelangt sie mit Titipocos Hilfe nach oben, wo der Geliebte gefesselt auf einem Tisch liegt.

Nico muß erfahren, daß das Herz ihres Freundes bei der Sonnenfinsternis dem Gott Tezcatlipoca geopfert werden soll. Jetzt gilt es schnell zu handeln! Sie schnappt sich den Munitionsgurt von den Kisten und weist Titipoco per Handzeichen an, sie wieder nach unten zu lassen. Wieder auf dem Boden, wendet sie sich nach links und versucht vergeblich, die Wachen zu überreden, ihr Zutritt zur Pyramide zu gewähren.

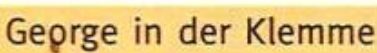
Die Rächerin greift sich also die Fackel neben dem Treppenaufgang und bittet ihren kleinen Gefährten um sein Feuerzeug. Die brennende Fackel wirft sie dann auf das ausgelaufene Benzin. Doch damit nicht genug! Sie wirft auch noch den Munitionsgurt ins Feuer und sorgt somit für eine beeindruckende Geräuschkulisse. Panisch ergreifen die Wachen die Flucht, und auch Pablo und der General sind beunruhigt. Pablo macht sich auf den Weg nach unten, um nach dem Rechten zu sehen. Nico und Titipoco laufen nun flink nach oben

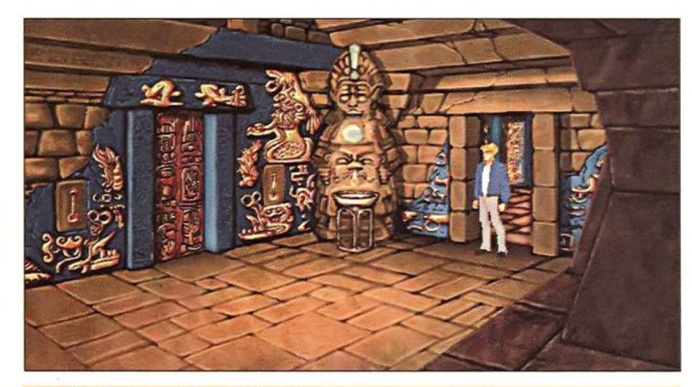
Nico versucht, den General zu überreden, George gehen zu lassen. Sie erklärt ihm, daß er in den Plänen seiner Mutter nicht berücksichtigt ist. Das Muttersöhnchen zögert jedoch noch und muß daher vom Kleinen mit seiner Waffen-Attrappe in Schach gehalten werden, damit Nico ihren Freund mit Hilfe des Dolchs befreien kann. Gemeinsam fliehen sie dann ins Innere der Pyramide und landen...in einer Sackgasse! Die unerschrockene Nico inspiziert die Wand und entdeckt zwei Hebel, die sie nacheinander zieht. Als nichts passiert, bittet sie George, gleichzeitig mit ihr die Hebel zu ziehen.


George findet den Adler-Stein


Ankunft an der Pyramide




George in der Klemme



Im Labyrinth der Pyramide



In der Sackgasse

Prompt öffnet sich der Boden unter den Füßen der drei Pechvögel, und sie fallen in ungewisse Tiefe. Zu allem Übel werden sie auch noch bei dem Sturz getrennt, und Nico findet sich in einem Raum mit merkwürdigen Rädern und Kacheln an den Wänden wieder. Die große Maschine ist mit den üblichen Maya-Motiven verziert und hat zwei große Scheiben, die wiederum mit Schriftzügen bedeckt sind. Weiter rechts im Raum befinden sich an der Wand zehn Steinplatten mit ähnlichen Schriftzügen und eine Affenstatue, die vier weitere Steinplatten festhält. Jede der zehn Kacheln setzt sich jeweils aus einem Symbol der linken und einem Symbol der rechten Scheibe an der Maschine zusammen. Jede der vier Steinplatten an der Affenstatue setzt sich aus zwei von den zehn Kacheln zusammen.

Die wißbegierige Nico will wissen, was passiert, wenn alle vier Kacheln der Affenstatue eingedrückt sind. Sie nimmt die Kacheln genauer unter die Lupe und sieht, daß sich die erste Kachel links oben aus der zweiten und der fünften Kachel der oberen Reihe der zehn Kacheln zusammensetzt. Sie merkt sich zuerst die beiden Motive der zweiten Kachel und stellt sie an den beiden Scheiben der Maya-Maschine ein. Dann kann sie die Steinplatte eindrücken. Ebenso verfährt sie mit der fünften Kachel.

Nico kann nun die erste Kachel an der Affenstatue eindrücken. Als nächstes schaut sie sich die Kachel der Affenstatue oben rechts an und erkennt, daß diese sich aus der fünften Kachel unten und der dritten oben zusammensetzt. Wieder stellt sie die Symbole nacheinander an den Scheiben ein, drückt die passenden Kacheln ein und kann die zweite Steinplatte der Affenstatue betätigen. Nico wendet sich daraufhin den unteren Kacheln der Affenstatue zu. Die linke setzt sich aus der dritten Steinplatte unten und der ersten oben zusammen. Es folgt der gleiche Vorgang wie bei den beiden oberen Steinplatten.

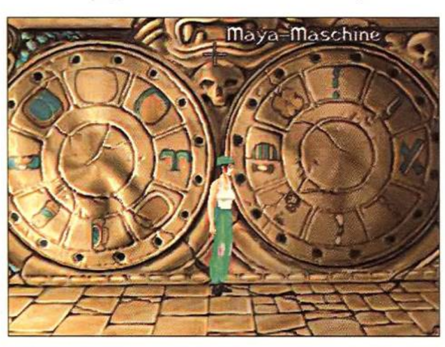
Es fehlt nur noch eine. Bei genauerem Hinsehen erkennt Nico in der Kachel sowohl die erste als auch die vierte der unteren Steinplatten. Sie stellt erneut die Scheiben ein, drückt die beiden Kacheln ein und betätigt gespannt die letzte an der Affenstatue. Mit einem knirschenden Laut öffnet sich rechts eine Geheimtür, durch die sie verschwinden kann.

George und der kleine Mann untersuchen unterdessen einen anderen Raum. Sie entzünden die Fackel rechts im Raum mit Titipocos Feuerzeug. Dabei entdeckt der gute George links einen Hebel in der Wand, den er auch sofort betätigt. Ein Mechanismus wird dadurch in Gang gesetzt. Sein Gefährte, der auf einer Maya-Figur an der Wand sitzt, rutscht durch eine Tür, die sich plötzlich hinter ihm auftut. Ehe George ihm zu Hilfe eilen kann, öffnet sich auch unter ihm der Boden. Er landet in einem anderen Raum der Pyramide und bewegt wieder einen Hebel in der Wand. Dadurch verschließt sich der Ausgang rechts, und ihm bleibt nichts anderes übrig, als die Tür links zu nehmen.

Im nächsten Raum bedient er den rechten Hebel und durchschreitet die somit geöffnete Tür. Im darauffolgenden Zimmer zieht er wiederum den rechten Hebel und marschiert durch den Ausgang links. Plötzlich befindet er sich wieder im ersten Raum. Dort hat sich inzwischen eine neue Tür rechts in der Wand aufgetan.

George nimmt die Fackel vom Boden, zündet mit ihr die andere an der Wand an und steigt mit der neuen Fackel die Stufen rechts hinunter. Unten angekommen, zieht er an einem weiteren Hebel, legt eine neue Treppe frei und geht weiter. Er kommt gleichzeitig mit Nico und Titipoco in einer großen Höhle heraus.

Jeder von ihnen steht auf einer anderen Anhöhe, vor sich die Figuren für die Maya-Steine. Die drei Freunde schaffen es gerade noch rechtzeitig, die Steine in die Figuren einzusetzen, und schicken damit den blutrünstigen Gott zurück in die Verbannung. So findet auch dieses Abenteuer des Liebespärchens sein Happy End.



Die Maya-Maschine



Die Kacheln



Ende gut, alles gut



Es war einmal in der Karibik. Die tollkühne Besatzung der Galeone Flying Sovereign wagte sich bis zum Eiland des Voodoo-Zaubers, im Land der Toten, vor. Reich beladen mit Schätzen und Geheimnissen aller Art, unternahm sie alsbald den Versuch, zu den Lebenden zurückzukehren. Es war einen Versuch wert...



Aller Anfang ist der erste Kielraum

DER FLUCH DES BARONS

Nacheinander bemächtigte sich Baron Samedi, Herrscher im Reich der Untoten, der Seelen der übermütigen Seeleute. Den armen Butler Gibson, vom Kapitän über Bord geworfen, erkor er zu seinem persönlichen Diener; den Papagei rupfte er bei lebendigem Leib. Wütend zerriß der jähzornige Geisterherrscher schließlich die Karte des Käpt'ns. In viele Einzelteile zerlegt, verteilte sich dieser so wichtige Wegweiser so über das ganze Schiff.

Fortan trieb der alte Dreimaster mit seiner zum Zombie-Dasein verdammten Besatzung durch die rauhe See im Reich der Toten. Nur ein unerschrockener Held aus Fleisch und Blut, dem die Schuhe des kleinen Mannes passen, könnte die Mannschaft ins Reich der Lebenden zurückführen. Voraussetzung ist allerdings, daß der Baron Samedi, Meister des Voodoo-Zaubers, besiegt wird. Auf den Dreimaster gelangt der ersehnte Held, wenn er ein Zauberbuch liest, eines, in dem die Geschichte der Flying Sovereign geschrieben steht.



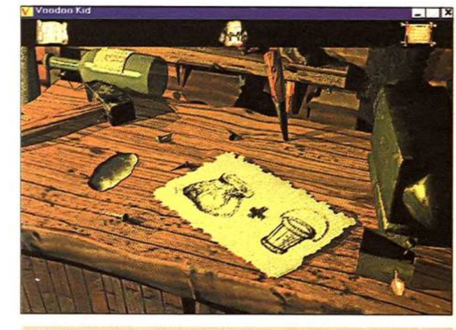


KAPITEL 1 – DER ERSTE KIELRAUM

Kid findet sich in einer Art Alptraum wieder. Der Kielraum dieser gespenstischen Galeone macht jedenfalls keinen besonders freundlichen Eindruck. Hinten im Raum rührt sich ein Zombie, der unglückliche Butler Gibson. Er ist dankbar für jedes Wort, das man an ihn richtet.

Neben der Werkbank findet Kid einen Sack Tonerde. Er stöbert weiter. Eher aus Versehen stößt er links gegen eine Kiste, die sich zur Seite schieben läßt. Mutig klettert er auf die Holzboxen. Er greift zum Hebel und zieht nach Leibeskräften. Aha! Das Loch im Boden dient einem Lastenaufzug.

Der kleine Held schnappt sich den Wassereimer und schlendert zur Werkbank.



Bilder sagen mehr als Worte

Übergroß ist dort ein erklärender Zettel angenagelt. Kid hält sich daran, kippt etwas Tonerde aus seinem Rucksack in die Mulde und gießt einfach Wasser darüber. Fertig ist das Medaillon.

Ein Blick durch die verbretterte Tür läßt ihn schnell einen neuen Plan schmieden. Was der Eimer kann, kann Kid schon lange; also stellt er sich auf die Bretter, in der Hoffnung, daß sie nachgeben.

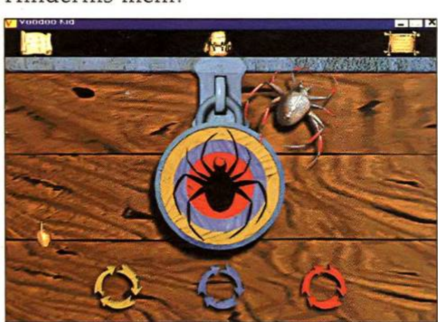
KAPITEL 2 – DER ZWEITE KIELRAUM

Weiter geht es hier wohl nicht; in der Leiter aus den gewaltigen Wirbelknochen eines Walfisches fehlt ein Teil. Kid schaut sich um. Der leichenblasse Butler ist auch wieder da und sucht verzweifelt den Hut seines Herrn. Wenn das keine Aufgabe für den großen Kleinen ist!

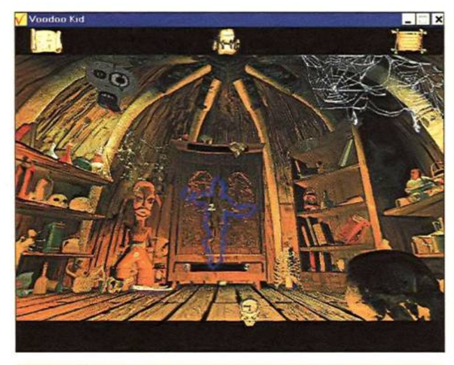
Er entdeckt die verschlossene Schatztruhe. Die Kiste ist mit einem eigenartigen Schloß versehen. Das dreiteilige Vorhängestück besteht aus einer Spinne sowie den inneren und äußeren Beinen. Es gilt, die Spinnenteile mit den gleichfarbigen Pfeilkreisen darunter zu drehen. Als erstes dreht Kid die Spinne so, daß sie mit dem Kopf nach oben schaut. Danach richtet er die inneren und die äußeren Beine aus. Zum Schluß gibt's einen Kommentar vom allgegenwärtigen Diener, und er (der Kleine) drückt auf die Spinne. Das Schloß springt auf.

Die Truhe birgt eine Flöte, einen übergroßen Hut und etwas Seltsames. Den Hut drückt er gleich dem Butler in die knochigen Finger. Der schenkt dem Kleinen aus lauter Dankbarkeit die ersten Puzzlestücke zur Landkarte. Außerdem identifiziert er das unbekannte Stück als Loa-Fetisch. Mit diesem haitianischen Karnevalszepter können sich angeblich Menschen in Luft verwandeln. Vorsichtig setzt Kid die Puzzlestücke der Landkarte zusammen (oben links auf das Puzzlesymbol klicken). Dann findet er links im Raum ein zusammengerolltes Tau.

Doch jedesmal, wenn er es anfassen will, bewegt sich das Tau wie eine Schlange. Irgend etwas muß sich darunter verbergen! Kid benutzt die Flöte. Siehe da, das Seil wird lebendig. Allerdings zu lebendig, denn der Kleine wird eingewickelt. Mit letzter Kraft wendet er den Loa-Fetisch an. Der Trick funktioniert. Er schwebt zurück in den ersten Kielraum. Jetzt ist auch die vernagelte Tür kein Hindernis mehr.



Weg mit dir!



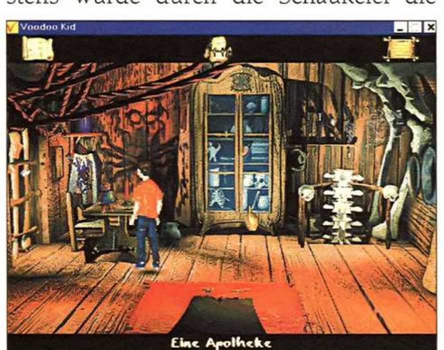
Das ist ein geistiges Erlebnis

Rechts neben dem Schrank wirft er ein altes Buch aus dem Regal. Darin findet sich die wahre Schlangenbeschwörungsformel für die Flöte. Der geistige Kleine zirkelt zurück zum zweiten Kielraum. Er zückt nochmals die Flöte bei den Tauen. Das klappt nun wesentlich besser. Sein Geist weht flugs in den Körper zurück, und so durchsucht er das beschworene Tau und findet den fehlenden Wirbelknochen für die Leiter. Er setzt diesen ein und krabbelt nach oben.

KAPITEL 3 – DIE APOTHEKE

Typisch, der Butler ist natürlich auch schon da! Deppert, wie der nun mal ist, hat er sich selbst eingesperrt. Kid, stets hilfsbereit, sieht sich um und bemerkt auf dem Tisch vor dem Butler drei verschiedenfarbige Kerzen. Wahrscheinlich ist das der Schlüssel zur Tür.

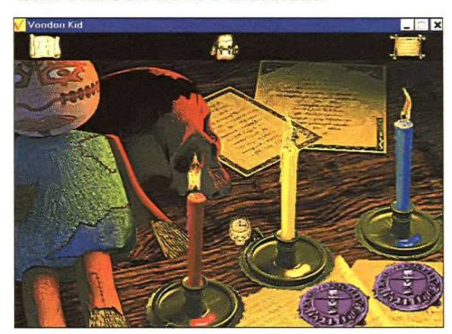
Der kleine Held marschiert nach Süden in das Krankenzimmer. Dort hängt eine Sturmlaterne, baumelt jedoch zu hoch unter der Decke. Er geht zurück und öffnet das Bullauge rechts in der Bordwand. Schließlich müßte mal gelüftet werden. Damit ist jemand draußen im Meer ganz und gar nicht einverstanden. Wohl aufgeschreckt durch den grausigen Gestank, der nun die doch so gesunde Meeresluft verpestet, taucht ein riesiger Krake auf und rüttelt an dem dreimastigen Leichenschoner. Flugs schließt Kid wieder das Bullauge, kreideweiß geworden. Wenigstens wurde durch die Schaukelei die



Etwas gegen Kopfschmerzen, bitte!

Sturmlaterne im Krankenzimmer heruntergeholt. Ein Blick auf den Nachttisch neben dem Bett offenbart ein Buch. Darauf liegt ein vergessenes Skalpell, mit dem die Lampe abgeschnitten werden kann.

Kid eilt zum Kerzentisch. Mit der Sturmlaterne ist es kein Problem, die Kerzen anzuzünden. Daraufhin erscheint ein farbiges Siegel - das Schloß der Knochenfalle. Um diese zu öffnen, muß das zweite Siegel mit der gleichen Wachsfarbe übergossen werden. Aus den Kerzenständern fischt Kid mit der Pipette die jeweiligen Wachse heraus, die zusammengemischt die Farbe des ersten Siegels ergeben. Das klappt - der Butler ist frei und schenkt dem Knaben neue Puzzleteile.

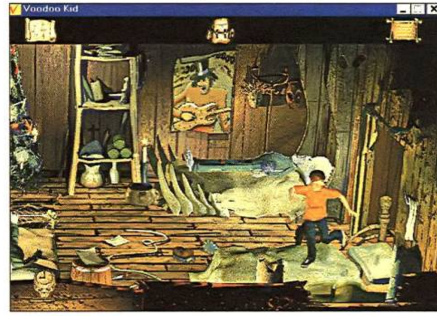


Und es werde Licht...

KAPITEL 4 – DER ZOMBIE-SCHLAFSAAL

Durch die Butlerfalle gelangt Kid in den Schlafsaal. Vorsichtig schleicht er sich hinein. Es sollen möglichst keine der schlafenden Untoten geweckt werden. Links unten findet er in einer Truhe ein Brecheisen. Das klemmt er sich unter den Arm und schleicht weiter. Rechts steht ein Weihnachtsbaum; daran befindet sich ein Seil, ähnlich einer Liane - Bestandteil einer Falle. Kid schnippelt sie mit dem scharfen Ärztemesser einfach durch. Der Weg nach Osten ist jetzt frei.

Bei dem unteren Bett finden sich tatsächlich die Schuhe des Kleinen Mannes. Allerdings muß Kid damit vorher kräftig üben. Er muß jede Menge Schaben



Während sie schliefen...

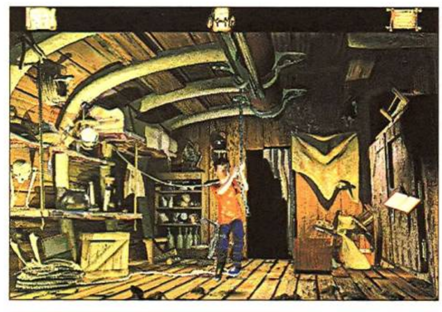


zertreten. Hat er genügend erwischt, gehören die Schuhe ihm. Nach dieser Aktion findet Kid am Regal gegenüber einen Hebel. Damit löst er ein Zombie-weg-Klappbett aus. Kid hat sich gerade von seinem Schreck erholt, als er an Stelle des Bettes zwei lose Enterbeilköpfe findet. In Richtung Osten geht es weiter in die Vorratskammer.

KAPITEL 5 – DIE VORRATSKAMMER

Gleich rechts vor dem Speiseschrank entdeckt Kid einen Sack Getreide. Den Beutel schiebt er zur Seite, tragen läßt der sich nicht. Darunter befindet sich eine geheime Klappe. Der Knabe versucht, diese zu öffnen, hat aber kein Glück damit. Erst mit Hilfe des Brecheisens bekommt er einen Einblick in den Raum unter der Luke.

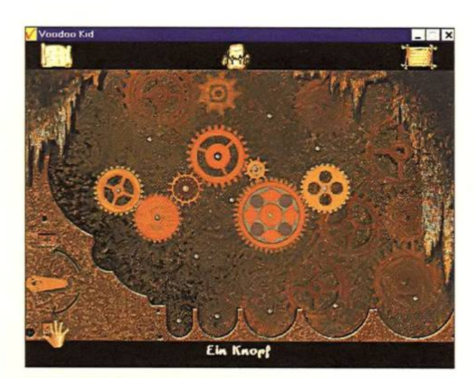
Das hat sich gelohnt! Kid findet eine Kette und einen Sack Knochenmehl. Die Ratten verlassen zwar nicht das sinkende Schiff, aber sie versperren schon den Weg in die Kombüse. Das verlangt nach einer Idee. Unter dem Balken in der Deckenmitte hatte der Kleine einen Haken erspäht. Prompt hängt er die Kette an den Haken und rauscht über die ekligen Nager hinweg, in den anderen Teil der Vorratskammer. Er greift sich rechts nur ein Büschel Reisig und geht dann weiter durch die Tür in die Schiffsküche.



Ratten, überall Ratten

KAPITEL 6 – DIE KOMBÜSE

Links neben dem Eingang untersucht Kid die Küchengeräte und findet mittendrin einen Schraubendreher. Das Reisig will er loswerden, am besten im Ofen. Tatsächlich bedankt sich der Ofen dafür auch noch und deutet auf ein interessantes Rezept für Papageienfutter hin. Kid bückt sich über den Küchentisch. Er findet eine Schale mit einem glibberigen, übelriechenden Zeug und füllt dieses in die Papageienform. Nun noch eine Prise Knochenmehl. Die Form nimmt er mit zur anderen Seite der Kombüse.



Na, das ist doch einfach!

Um das Förderband aus schwarzer Hühnerhaut benutzen zu können, muß erst die Durchreiche geöffnet werden. Die läßt sich allerdings nicht per Hand öffnen, sondern nur mittels einer Zahnradapparatur. Diese Maschine befindet sich rechts neben dem Förderband.

Geschickt fingert er die Zahnräder auf die Achsen, so daß sie sich gegenseitig von rechts nach links antreiben, oder auch von links nach rechts. Der Butler gibt mal wieder seinen Kommentar dazu ab; dann drückt Kid den unteren Knopf. Die Durchreiche quietscht auf, doch das Förderband liegt noch immer still. Rechts neben der komischen Standuhr findet sich ein Hebel. Dieser wird in den uralten Toaster links neben dem Förderband eingesetzt und daraufhin umgelegt. Sollte das Förderband in die falsche Richtung laufen, darf nochmals am Hebel herumgefummelt werden. Schließlich legt sich der Junge auf das Hühnerhautband.



KAPITEL 7 – DAS SPEISEZIMMER

Reichlich unsanft landet Kid im Speiseraum. Er rappelt sich wieder auf und geht in den linken Teil der Kajüte. Dort fischt er gerade noch einen Hammer links von der Anrichte, als er Gibson im Stuhl bemerkt. Der nervige Kammerdiener erstickt fast an der heißen Luft und bittet um einen Becher Wasser.

Kid marschiert zurück zur rechten Seite des Zimmers. Mit dem Hammer öffnet er gekonnt die Hausbar neben dem Förderband. Darin befindet sich ein Fäßchen mit modrigem Wasser und ein neuer Loa-Fetisch. Der Barmherzige bringt das faule Naß dem ausgetrockneten Gibson. Jener will sich gerade bedanken, als der böse Baron dem Treiben auch schon ein Ende bereitet.

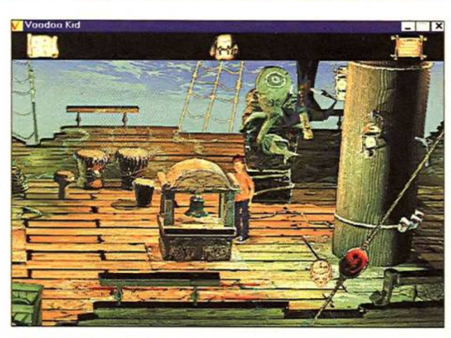
Ein Feuerkreis schließt den kleinen Helden ein. Er handelt schnell und benutzt den Geister-Fetisch. Erneut in Luft aufgelöst, zischt er durch den Kamin, ab



Kein Problem für Kid!

ins Badezimmer. Rechts in der Ecke findet er die Wasserquelle und repariert diese. Die Knickrohre sind so auszurichten, daß das Wasser ungehindert fließen kann. Dann rauscht er wieder zurück und beeilt sich, in seinen Körper zu gelangen. Nun muß aber mal frische Luft her! Der Junge klettert die Leiter hinauf.

KAPITEL 8 – AN DECK

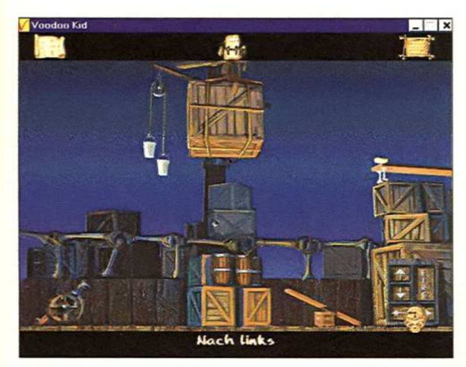


Eine feine Glocke, nicht wahr?

Kid stöbert herum und findet rechter Hand einige Fässer. Daran ist eine Knochensäge gelehnt. Die greift er sich und geht dann nach Westen, zum Promenadendeck. Er kann es einfach nicht lassen und bimmelt die Schiffsglocke. Da saust der unbeholfene Butler kopfüber am Mast herunter und deutet an, daß sein kleiner Freund jetzt noch nicht nach oben dürfe. Auf dem Deck stolpert Kid dann schon fast über den seelenlosen Kapitän.

Der schreit aber die ganze Zeit nur nach Seife, damit er sein Holzbein aus dem Holzgitter wieder herausbekommt. Neben dem Kapitän latscht der Knabe nichtsahnend in die Voodoo-Pfütze. Er landet auf dem Achterdeck. Richtig gemütlich ist es da nicht – einige Hilfszombies kommen messerwetzend angelaufen. Der so





Das geht nach hinten los!

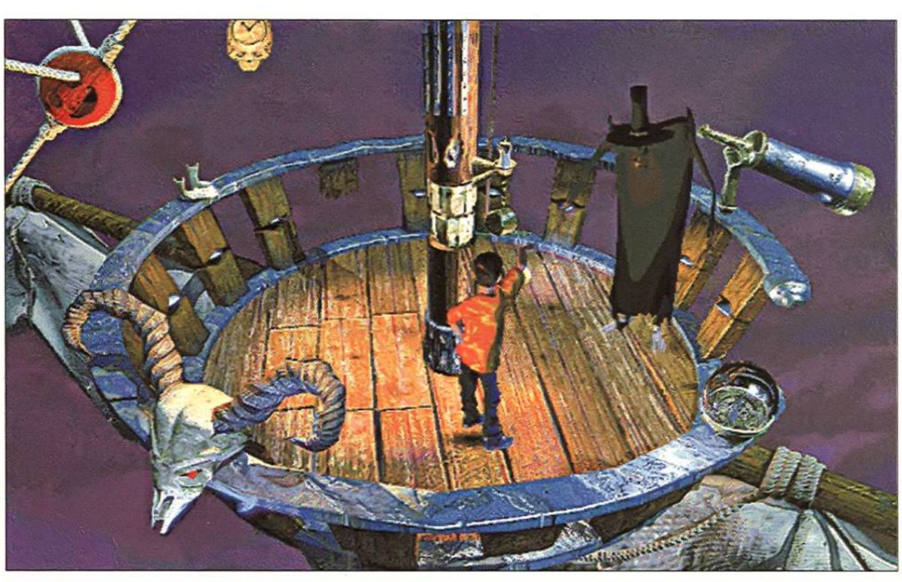
in Bedrängnis Geratene klettert schnell die Stufen hinter der Schleifmaschine hinunter, zum unteren Deck. Jetzt gilt es, möglichst viele Untote abzuschießen. Nachdem auch das geklappt hat, tritt Kid wieder in die Voodoo-Pfütze beim Käpt'n. So schnell läßt er sich ja nicht vom Achterdeck verdrängen.

Kid greift zur Kanone, die dort rechts schwerfällig herumsteht. Aha, es geht um die schmierige Seife. Kid richtet die Kanone mit den Rauf-Runter- und Rechts-Linkspfeilen aus und feuert. Zuerst muß er eine Kugel in den oberen der beiden herunterhängenden Eimer plazieren. Damit ist die Schußbahn frei. Jetzt gilt es, die Gläser zu treffen, auf denen das Brett mit der Seife ruht. Wenn' s funktioniert, fällt die Seife auf die Wippe, die wiederum mit der Billiard-Taktik getroffen werden muß, so daß die Seife über Kid hinwegsaust.

Mit der Säge legt Kid auf dem Achterdeck die Knochenstange mit dem Schädel um. Dadurch bekommt er die Schienbeinknochen - wunderbare Handgriffe für die Enterbeilköpfe. Doch scharf müssen sie auch noch sein. Der Schleifstein funktioniert natürlich nicht richtig.

Der Kurze entnimmt seinem Rucksack den Schraubendreher und repariert den runden Stein. Anschließend schleift er die Beile. Schließlich tritt er wieder auf die Beam-mich-weg-Pfütze. Der Kapitän kann sich kaum halten vor Freude, endlich ein Stück Seife in die Hand zu bekommen. Es gelingt dem glücklichen Zombie, sich zu befreien. Kid bekommt aus Dankbarkeit einen neuen Loa-Fetisch geschenkt. Den braucht er auch schon wieder, da der Baron ihn nun in einem Luftwirbel gefangenhält.

Wie selbstverständlich benutzt Kid den Fetisch und macht sich zum Geist. In dieser Aufmachung schafft er auch den Einzug in die Kajüte des Barons unter dem Achterdeck. Auf dem


Einen Schritt zurück, bitte!

Kompaß in der Mitte des Raumes finden sich die letzten Kartenstücke zum Landkartenpuzzle, das nun endlich komplett zusammengesetzt werden kann.

Hinten rechts im Raum entdeckt Kid ein Pult und darauf ein Buch mit interessanten Anweisungen. Schließlich schwebt er noch zu dem Beo-Vogel hinter dem Pult. Das Federvieh setzt den kleinen Geist allerdings tolpatschigerweise in Brand. Der Kurze schwebt schnell aus der Kabine heraus, zurück zu seinem Körper. Feuer bekämpft Luft, und so wird seine menschliche Hülle auch wieder befreit.

Der Junge klingelt den Diener mit der Schiffsglocke herbei. Der hängt noch immer kopfüber am Mast, rückt aber endlich mit den ersten Hinweisen heraus, auf welche Weise der Mast sich erklimmen läßt. Kid begibt sich also zur anderen Seite des Decks. Unter lautem Knarren betätigt er die Winde. Auf dem Pult neben dem Steuerrad findet er ein Nadelkissen. Dafür legt er die fertige Landkarte auf das schräge Holz. Jetzt geht er wieder zurück und gibt dem gerupften Papagei die sorgsam zubereitete Papageienspeise aus dem Rucksack.

Der Knochenvogel zeigt sich wahrhaft dankbar und gibt Kid ein paar wichtige Tips für das unausweichliche Duell mit dem durchtriebenen Baron Samedi:

Wasser besiegt Feuer
Feuer besiegt Luft
Luft besiegt Wasser

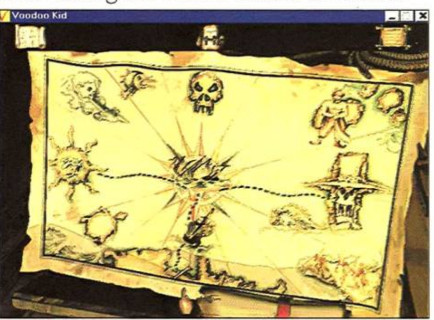
KAPITEL 9 – SHOWDOWN

Das muß man sich unbedingt merken. Kid wird nicht müde und haut die Äxte in den Mast. Dank der Schuhe des Kleinen Mannes gelingt es, nach oben zu klettern. Im Ausguck wird der Baron durch das Medaillon abgeschreckt und auf die Rahe getrieben. Unser unerschrockener Held sieht sich um und greift dann zum Seil, das am Mast herunterbaumelt. Er seilt sich an und geht ebenfalls auf die Rahe. Die häßlich-schaurige Govi-Urne, in welcher der Baron die Seelen gefangenhält, nimmt sich Kid als erstes vor. Mit dem magischen Nadelkissen entfernt er die Voodoo-Nadeln. Die Seelen schweben glücklich davon. Der Baron geht aufs Ganze und schmettert dem Kleinen die Elemente um die Ohren. Doch der denkt an den Spruch des Papageienvogels und antwortet entsprechend.

Den Baron treibt es nach verlorenem Kampfe in die brennende Tiefe. Kid ist der glorreiche Held, auch wenn er wie aus einem aufregend bösen Traum erwacht...



Hoch ist ja einfach...



Bloß weg hier...



ATLANTIS

Das sagenumwobene Atlantis – erneut ist es Schauplatz eines aufregenden Abenteuers. Der kühne Held Eno stellt sich diversen Gefahren und Rätseln. Allmählich deckt er die Hintergründe zu einer groß angelegten Verschwörung auf. Ganz nebenbei läßt sich die phantastische Geschichte des versunkenen Reiches entschlüsseln.

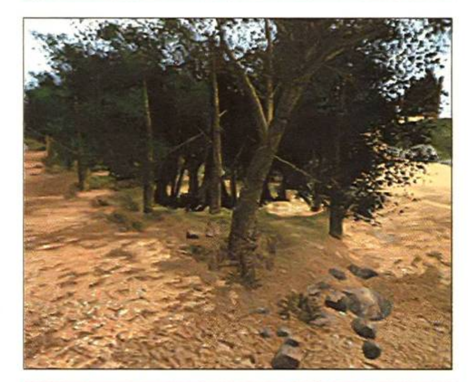
In Atlantis

Als Eno in der Nähe des Palastes ankommt, erfährt er von den Wachen, daß Königin Rhea ebendort momentan nicht residiert. Er geht die Treppe hinauf. Hier führt die linke Treppe zum Palast. Die Wachen gewähren ihm Einlaß, sobald er den goldenen Stern präsentiert.

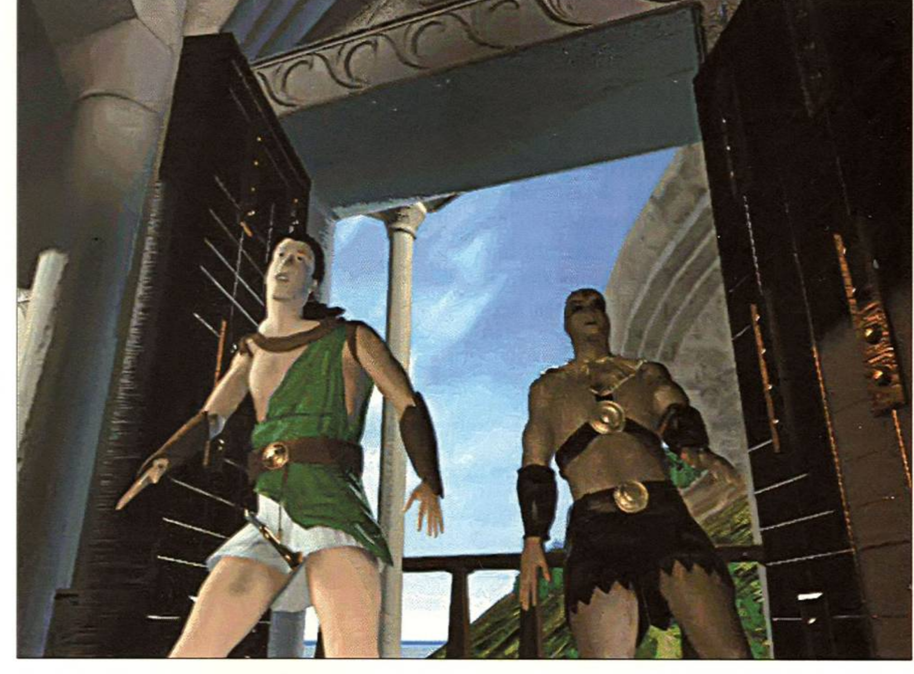
Oben wendet sich Eno dem Treppenaufgang in dem Gemäuer links zu und erreicht über den offenen Wandelgang den Raum der Gefährten. Agatha empfängt ihn. Bald darauf stürmen zwei weitere Gefährten in den Raum und berichten, daß die Königin überfallen wurde.

Malschand verlangt von Eno, ihm etwas zu trinken zu bringen. Der lehnt natürlich ab. Agatha und er beschließen, daß er Nachforschungen über den Verbleib der Königin tätigen soll.

Der Fischer



Bei dieser Gabelung geht Eno zur Fischerhütte.

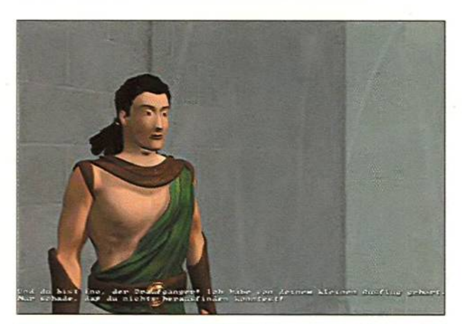


Laskott und Malschand berichten von dem Überfall auf die Königin.

Er geht zur Küstenstraße zurück und dann nach rechts. Als er die Wächter erkennt, biegt er wieder nach rechts ab und gelangt zu einem kleinen Fischerhaus. Kaum hat er dieses betreten, kehrt auch dessen Bewohner Aktyon zurück. Als Eno ihm seine „Erkennungsmarke" zeigt, wird der Fischer redseliger und gibt ihm einen Ohrring.

Rückkehr in den Palast

Kurz vor dem Palast wird Eno von den Wachen zu Kreon geführt, der ihm zu verstehen gibt, daß er sich nicht in die Angelegenheit einmischen darf. So verneint er die Frage, ob er denn etwas herausgefunden habe, und begibt sich zu Agatha, in die Räume der Gefährten. Ihr zeigt er das Schmuckstück. Sie bestimmt, daß er etwas darüber herausfinden müsse.



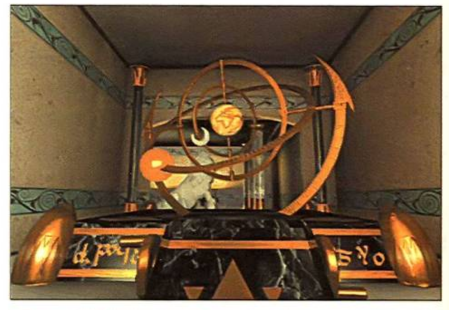
Kann Eno Laskott vertrauen?

Auf dem Palasthof entdeckt er Laskott, dem er ebenfalls den Ohrring zeigt.

Laskott erzählt Vertrauliches und gibt ihm den Hinweis, daß in der Gaststätte „Zum roten Hahn" ein Treffen stattfinden wird. Eno bekommt von Laskott außerdem eine kleine Schaffigur mit dem Hinweis, daß es einen Geheimgang ins Dorf gebe.

Der Geheimgang ins Dorf

Eno folgt ihm und schlüpft durch den Eingang, wo sein Kamerad die Wache ablenkt. Er wendet sich fix nach links zu einer weiteren Tür und lauscht auf die Tritte des Wächters. Sobald die Schritte laut werden, huscht er in den Gang, um dann schnellstens links die Treppe hinauf zu laufen. Er gelangt in zwei miteinander verbundene Räume. In einem befindet



So sieht die richtige Planeteneinstellung aus.


Eno darf nicht vergessen, Tumpfs Messer mitzunehmen.

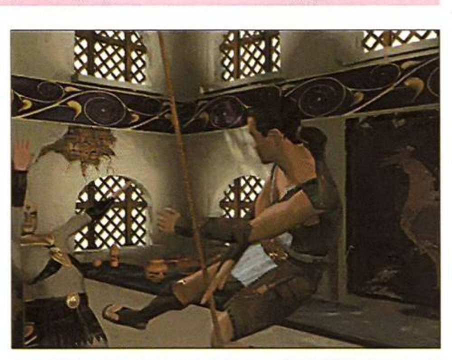
sich eine Löwenstatue, in dem anderen eine Darstellung des Sonnensystems. Die Stellung der Himmelskörper kann er mittels zweier Räder auf der Rückseite verändern. Eno stellt die Konstellation so ein, daß Sonne, Mond und Erde (mit Atlantis auf einer Linie) eine gerade Strecke ergeben.

Sobald er die richtige Stellung gefunden hat, rastet die Maschine ein, und der Löwe öffnet sein Maul. Dieses stopft Eno mit dem goldenen Schaf, und es tut sich eine Geheimtür auf, die ihn in einen kleinen Gang führt. Gegenüber sieht er eine Tür, die sich mit dem Ohrring öffnen läßt. Er springt aus dem Fenster und landet unten im Dorf.

Es geht an zwei Toren vorbei, dann nach rechts und die Treppe hinauf. Von hier oben bemerkt er einen Mann, der mit einem Messer auf ihn wartet. Eno nimmt von dem Geländer den Blumentopf, zielt genau und streckt den potentiellen Attentäter damit zu Boden. Das Messer nimmt er an sich.

Die Gaststätte

In der Gaststätte trifft er auf die Verräter Laskott und Garstor. Er geht einen Schritt auf Laskott zu und beobachtet von dieser Position die Tür. Malschand betritt alsbald die Kneipe und droht, ihm die Kehle durchzuschneiden. Der Bedrohte dreht sich flink nach links, dann wieder nach links und stürmt die Treppe hinauf. Er macht einen Schritt nach links auf der Balustrade, dreht sich nach links, zerschneidet mit dem Messer die Aufhängung des Kronleuchters und schwingt sich mit dem


Eno spielt Tarzan.

Seil auf Malschand, um ihn zu Boden zu treten. Das kann allerdings nur glücken, wenn er sich beeilt.

Auf der Straße raunt ihm eine Frauenstimme zu, er möge ihr folgen. Er rennt den Weg zurück, den er eben gekommen ist und geht durch das linke Gittertor. Auf diesem Hinterhof wartet Agatha auf ihn.

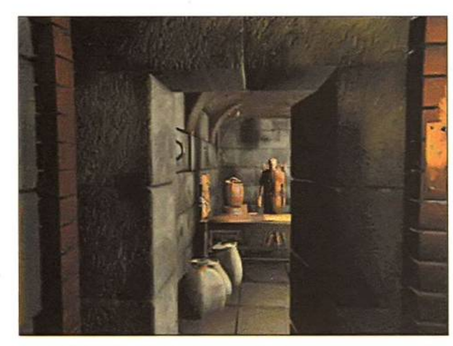
Der Palast ruft

Sie bedrängt ihn, etwas über Kreons Pläne herauszufinden, und sie verabreden sich in dem Obstgarten gegenüber.

Eno bemerkt eine Leiter, die er auf die Bank an der Mauer stellt, um auf das Mauersims zu klettern. Hier geht er einen Schritt nach rechts und benutzt die Leiter nun als Überbrückung von der Mauer zum Fenster. Im Geheimgang entdeckt er ein Brecheisen, mit welchem er links oben neben der Tür, durch die er eben hereingekommen ist, in einer kleinen Mauernische herumstochert. Dabei kommt eine kleine Rattenfigur zum Vorschein, welche genau in die Ablage beim Katzengemälde paßt.


Eno holt eine steinerne Ratte aus der Wand.

Der Rattenfänger


Die Behausung des Rattenfängers.

Hinter der sich jetzt öffnenden Tür wohnt der Rattenfänger. Er lädt Eno zu einem Spiel ein. Sobald der Eingeladene dieses gewonnen hat, fällt er in einen darunter liegenden Raum. Er entleiht von der weiblichen Statue auf dem Delphin dem Dreizack und drückt dann an der Wand gegenüber der Tür den oberen Stern. Dabei öffnet sich oben an der Decke eine Luke. Mit dem Dreizack klettert er nach oben und kann Kreon und den Hohepriester Gimbas unbemerkt beobachten.




Von diesem Versteck aus kann Eno Kreon und Gimbas belauschen

Er erfährt, daß Rhea auf der Insel Karbonek gefangen gehalten wird. Unbemerkt klettert er erneut nach unten, vervollständigt die Statue wieder und gelangt durch die Tür nach draußen.

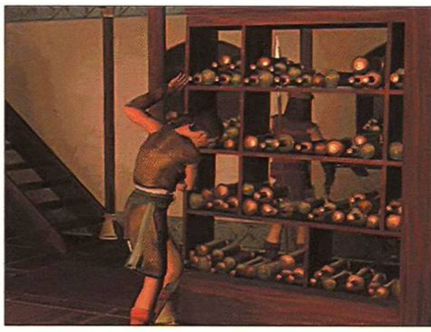
Wieder an den Wachen vorbei

Zurück im Eingangsbereich. Die Wache scheint jetzt auch die Treppe nach oben zu kontrollieren, und so gilt es, in dem Moment, wenn der Wächter kurz ins Bild kommt und nach links verschwindet, an der Treppe vorbei und in den nächsten Gang links zu eilen.

Sollte Eno die erste Gelegenheit verpassen, muß er eventuell eine Wiederholung der Situation „provozieren“: Wenn der Wächter gerade im hinteren Gang patrouilliert (Schritte werden leiser), rennt er kurz zum Treppenansatz und wieder zurück in den toten Winkel. Im nächsten Moment sollte der Wächter kurz zu sehen sein, und es kann daraufhin gelingen, den hinteren Gang zu erreichen.

Es offenbart sich am Ende eine Treppe nach oben. Der Boden knackt bedenklich, doch Eno schleicht, von den Wachen unbemerkt, geradeaus, dreht sich am Ende nach rechts, pirscht sich fast an die Wachen heran, um dann einen Schritt nach rechts durch die Regale hindurch auf den Teppich zu setzen.



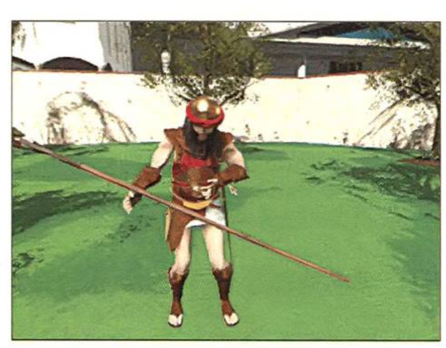

Gleich wird die Wache unter dem Regal begraben.

Jetzt geht er einen Schritt nach links in die obere Ecke des Teppichs, von wo er das Regal auf eine der dahinterstehenden Wachen wirft. Da die andere Wache ihr zur Hilfe eilt, nutzt Eno den Überraschungsvorteil, rennt an beiden vorbei nach rechts und springt aus dem Fenster.

Im Obstgarten

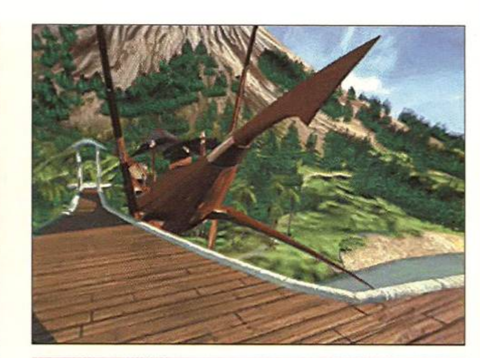
Glücklicherweise landet er weich auf der Wiese des Obstgartens, wo Agatha ihn bereits erwartet. Als sie ihr Gespräch soweit beendet haben, kommen Kerben, der sich als Verräter entpuppt, und eine Wache mordlüstern angerannt. So zieht Eno sein Messer und ersticht die Wache, noch bevor sie in der Lage ist, ihm ähnliches anzutun.

Agatha hat Kerben ebenfalls getötet, doch sie ist so schwer verwundet, daß sie nur noch mit letzter Kraft verraten kann, daß ihr Bruder Hektor ein Pilot sei, zu finden beim Hangar. Sie vererbt Eno schließlich ihr Armband und stirbt.


Die Wache wird in Notwehr erstochen.

Der Hangar

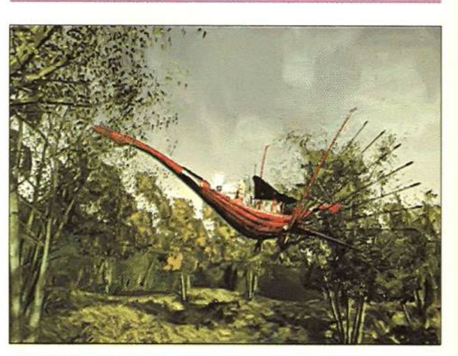
Betroffen marschiert Eno in den Hinterhof und benutzt abermals die Leiter, um in den Geheimgang zu gelangen. Er geht durch den Raum des Löwen und steigt die Treppe bis zur Mitte hinab. Wenn das zweite Echo der Schritte zu hören ist, läuft er los, um durch die Tür nach draußen auf den Palasthof zu flitzen. Hier schlüpft er gleich durch die nächste Tür rechts, um den Fahrstuhl nach oben, zum Hangar, zu benutzen, indem er die Kurbel betätigt. Er geht über die lange Brücke und besteigt


Eno legt sich in Hektors Flugschiff schlafen.

ein Flugschiff mit einem Seepferdchensymbol. Als er es sich auf dem Passagiersitz bequem gemacht hat, schläft er vor Erschöpfung ein.

Bald darauf wird er von Hektor geweckt und muß ihn über den Tod seiner Schwester aufklären. Nach der Präsentation des Armbands erklärt sich der Pilot bereit, Eno nach Karbonek zu fliegen.

Karbonek


Hektor und Eno landen auf Karbonek.

Auf Karbonek macht sich der junge Held auf die Suche nach der Königin. Zuerst geht er nach Nordwesten, bis er zu einer Brücke gelangt. Unmittelbar davor biegt er nach links ab und geht ein Stück unten am Fluß entlang. Er geht ins Wasser. Als er wieder auftaucht, erscheint vor ihm ein verborgener Gang. Auf dem Boden liegt ein Schlangenrätsel. Eno vertauscht die einzelnen Schlangenteile so, daß sie sich zu einem kompletten Tier zusammenfügen. Der Kopf muß dabei neben dem Kopf der in den Rand gemeißelten Schlange liegen.





So liegt die Schlange richtig.

Jetzt öffnet sich eine Luke, und Eno klettert hinein.

Das unterirdische Gebäude

Der Weg führt in eine Küche. Der Priesterin zeigt Eno sein Gefährtenabzeichen. Vom Tisch entfernt er eine Wasserflasche, und aus der Kiste entleiht er sich ein Priesterinnengewand, welches er sogleich anzieht. So verkleidet, und nicht ohne ihr einen Schluck aus der Wasserflasche anzubieten, kommt er an der Wache vorbei, die jene Tür zu den anderen Gängen blockiert.

Eno wendet sich nach links und geht noch einen Schritt in dieselbe Richtung. Dann biegt er nach rechts ab, um nicht der Wache vor der Ausgangstür vor die Füße zu laufen. Sollte es doch einmal zu unerwünschtem Kontakt mit den Wachen kommen, gibt er ihnen ebenfalls etwas Wasser.

Er erreicht einen Raum mit einem Muster auf dem Fußboden und einem Wächter. Diesem bietet er etwas zu trinken an, dreht sich um, um von da aus durch den rechten Gang in den linken Teil des Gewölbes zu gelangen. Noch ein Stück geradeaus, und Eno wird Zeuge, wie Gimbas selbstzufrieden das Gefängnis von Rhea verläßt. Nur eine Wache bleibt vor ihrer Tür stehen. Eno entdeckt an der Ecke ein Holzscheit. Er nimmt es auf und schlägt damit den Wachposten nieder.

Er zerrt ihn mit in das Verlies der Königin. Höflich stellt er sich vor, nimmt der ohnmächtigen Wache die Uniform ab und



Rhea hat ihre Maske abgenommen.

verkleidet sich als Wächter. Rhea bittet er, das Priesterinnengewand überzustreifen; natürlich dreht er sich solange diskret um. Nun muß die zu Befreiende nur noch ihre Maske abnehmen, damit beide inkognito zum Flieger gelangen können.

Rückkehr zum Flieger

Nun machen sich die „Priesterin“ und ihre „Wache“ auf den Rückweg zur Küche. Seinem Kollegen vor der Tür erzählt Eno, daß er die Frau zum Major begleiten soll. Nun müssen die beiden wieder den Kaminausgang nehmen und gelangen in den Wald. Hier wimmelt es mittlerweile von Wachen - Vorsicht ist geboten.

Das Paar wendet sich, noch mit dem Rücken zum Loch stehend, nach rechts, dann wieder nach rechts. Es geht rechts den Bergpfad hoch, über den linken Weg wieder hinunter und über die Brücke. Nun müssen sie immer weiter nach Süden zum Landeplatz und halten sich dabei rechts. Als sie fast ihr Ziel erreicht haben, erscheint Hektor, dessen Flieger von den Wachen in Beschlag genommen wurde.

Flucht durch den Wald

Eno provoziert die Wachen vor dem Flieger, so daß sie hinter ihm herlaufen, bis in den Wald hinein. Er rennt nach rechts oben, überquert den Fluß an der seichten Stelle, einen Schritt weiter und gelangt an eine Kreuzung mit fünf Abzweigungen. Hier flüchtet er in den Pfad, der nach rechts unten zu den hellen Felswänden führt. Dort angekommen, biegt er nach links ab und findet sich in einer Sackgasse wieder.

Es kommt unerwartete Hilfe. Eine Stimme raunt ihm zu, er solle die Augen schließen. Er befolgt den Ratschlag und öffnet sie erst wieder, als man ihn dazu auffordert. Nun kann er in die Felswand hineinspazieren. Im Inneren wohnt eine alte, geheimnisvolle Frau.

Die Rätsel der alten Frau

Sie bittet ihn, dafür zu sorgen, daß ihr Huhn wieder Eier legt. Er muß dafür Zahnräder miteinander verbinden, so daß sie alle miteinander in Berührung sind. Eno nimmt zuerst das kleine gelbe Rad und bringt es am unteren großen Rad im rechten oberen Bereich an. Zur Kontrolle bewegt er den rechten Hebel (mit dem linken Hebel fallen alle bis dahin angebrachten Scheiben wieder herunter). Die Räder drehen sich dann beide.

Er nimmt daraufhin die rote Scheibe und findet am gelben Rad ihren Anschlußpunkt. Dann ist das große, glatte, goldene Rad an der Reihe, welches er rechts aufgehoben hat. Auch dieses kommt an seinen Platz, an das rote angelehnt. Nun befestigt Eno das kleine grüne, das andere große goldene und arbeitet sich auf diese Weise nach oben vor. Zum Schluß steckt er noch das blaue und dann das andere grüne Zahnrad an ihre Plätze, und die Verbindung ist perfekt. Er zieht wieder an dem rechten Hebel, woraufhin das Huhn ein Ei produziert. Diese Handlung wiederholt er noch dreimal, da die Hexe vier Eier verlangt.

Es folgt eine neue Aufgabe: Diese Schlangeneier soll er in Löcher stecken, so daß die Schlangen aus ihren Verstecken kommen und in ein weiteres Loch kriechen, ohne sich zu berühren.

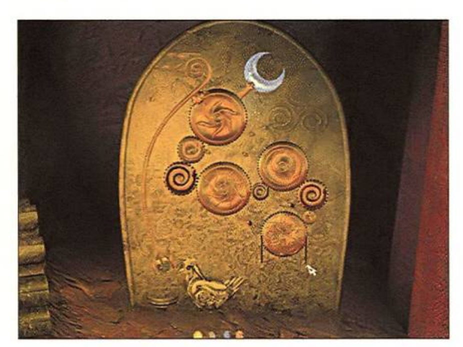
Eine letzte Aufgabe wartet auf ihn. Er soll den „flitzenden spitzen Tod“ suchen, ihn beim steinernen Wild waschen, und dann wird ihm das Weiße weisen. Dieses soll er erlegen, den Beutel mit blutgetränkter Erde füllen und dem Weißen das Rund entreißen, das ihr gehöre.



Eno räumt den Wachposten aus dem Weg.



Hier muß Eno nach links in die Sackgasse flüchten.



So müssen die Zahnräder angeordnet werden.



Auf diese Weise begegnen sich die Schlangen nicht.

Verwirrt macht sich Eno mit dem neuen leeren Lederbeutel auf den Weg in den Wald. Als er hinter der Brücke den Bergpfad hochgeht, entdeckt er, gleich am Anfang des Hügels auf der rechten Seite, an einem Baum Pfeil und Bogen. Er steckt beides ein und begibt sich zu der seichten Matschstelle in der Mitte des Flusses. Hier reinigt er seine Waffe und wartet bei der Kreuzung mit den fünf Abzweigungen, gleich einen Schritt weiter gen Norden, auf das Wildschwein. Es kündigt sich durch Rascheln an und rennt abwechselnd mal an dem einen, mal an dem anderen Weg vorbei. Er packt Pfeil und Bogen aus und legt sich auf die Lauer.

Mit etwas Vorhalt erlegt er es bald, nimmt sich den Nasenring und füllt den Beutel mit der blutigen Erde. (Wenn Eno beim ersten Mal nicht beide Sachen bekommt, muß er noch einmal auf das Wildschwein schießen, welches auf wundersame Art immer wieder zum Leben erwachen kann). Nun schlendert er wieder zu der Alten zurück, um ihr den Ring und das Blut zu überbringen.

Die letzten Stunden auf Karbonek

Als er nach einem ereignisreichen Traum wieder aufwacht, ist bereits eine Vogelpriesterin erschienen, die ihn nach Atlantis zurückbringt. Die Alte gibt ihm noch ein Säckchen mit Pulver. Außerdem verrät sie ihm, daß auf Atlantis bei dem „Baum der Ersten" ein Schatz für ihn vergraben liegt.

Wieder auf Atlantis

Die Suche nach dem Schatz beim Baum der Ersten

Als unser Held bei Aktyon eintrifft, muß er feststellen, daß weder Rhea noch Hektor sich eingefunden haben. Eno verbringt die Nacht im Fischerhaus und geht am nächsten Tag im Dorf in den Garten mit der Leiter, um wieder zum Geheimgang zu gelangen. Hier besucht er den Rattenfänger.

Mäuseflipper

Dieses Mal soll er flippern. Die Kugel ist ein Mäuschen, und er muß ihm helfen, an den Katzenmäulern vorbeizuhuschen, um unten an einer Glocke zu läuten. Mit dem Knopf rechts unten geht es los:

Die Maus erscheint, und Eno drückt den oberen Knopf links, damit die Maus loslaufen kann. Im richtigen Moment betätigt er dann den Knopf darunter, so daß sich eine Luke auftut, durch welche die Maus fallen kann. Mit dem dritten Knopf von oben wird das Tierchen wieder nach oben katapultiert, um es danach gleich mit dem vierten Knopf von oben beim Herabrollen aufzufangen, so daß es in die Röhre gelangt.

Eno hat jetzt Zeit, das Fließband mit dem obersten Knopf auf der rechten Seite umzustellen, so daß es im Uhrzeigersinn läuft. Er achtet dabei auf den Winkel, der sich von selber dreht. Wenn dessen Öffnung nach links zeigt, drückt er mit etwas Anlauf den dritten Knopf von oben auf der rechten Seite und schleudert damit den Mäuseball nach oben in die Röhre hinein. Wenn der Schwung ausreichend war, kommt die Maus oben wieder heraus, rollt am Bumerang ab und purzelt in das Loch. Sie erscheint wieder auf der linken Seite, und Eno drückt auf der linken Seite den zweiten Knopf von unten und lenkt die Maus damit in Richtung des Stiefels. Schnell gibt er der Maus noch einen letzten Tritt mit dem untersten Knopf auf der gleichen Seite, und das Mäuschen bimmelt an der Glocke.



Eno tötet das Wildschwein nicht gerne...

Der Weg zum Thronsaal

Der Rattenfänger gibt ihm einen kleinen Kristall. Er fällt durch eine Bodenluke und landet in einem Gang. Als er den Ausgang mittels einer Treppe nach oben erreicht, wartet Malschand mit einer Wache bereits auf ihn. Eno nimmt die Vase zu seiner Linken und wirft sie der Wache in die Arme.

Verdutzt fängt diese sie auf, und Eno schlüpft durch Malschands Beine hindurch in den rechts liegenden Thronsaal. Er verriegelt die Tür mit der Lanze, die rechts neben der Eingangstür steht.



Die Wache hat gute Reflexe.

Das Rätsel des Throns

Jetzt geht er zum Thron und bedeckt die sich darauf befindenden Himmelskörper mit den richtigen Plättchen, indem er erst alle Teile gerade nach oben geschoben hat, dann den roten Arm sechsmal verschiebt, den blauen fünfmal, den gelben einmal und schließlich den grünen


Eno hat den Geheimcode geknackt.

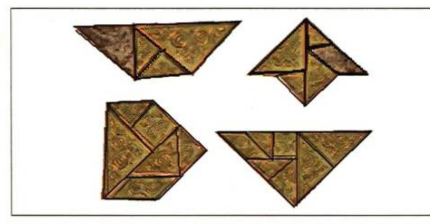
zweimal im Uhrzeigersinn. Als er dann noch den Knopf unten drückt, erscheint ein versteckter Gang nach unten.

Die unterirdischen Gänge unter dem Thron.

Als er unten ankommt, steht er vor drei weiteren Gängen. Er geht zuerst in den linken, bis zu einer Treppe. Er geht nach oben und steht in einem Raum mit einem Spiel auf dem Fußboden.

Das geometrische Spiel

Hier muß er, wie beim Tangram, mit den geometrischen Teilen die Formen ausfüllen. Er nimmt sich zuerst die kleinste Form, das Trapez vor. Nachdem er dieses Rätsel gelöst hat, erscheint eine Statue in einer Ecke des Raumes. Er geht zu ihr und findet einen weiteren Spielstein. Er benutzt diesen, um die zweitkleinste Form damit auszufüllen. Nach richtigem Legen erscheint eine neue Statue, bei der er abermals eine weitere Form findet. Zurück beim Tangram, füllt er damit die zweitgrößte Form aus. Es erscheint eine neue steinerne Gestalt mit einem Spielstein, und Eno legt jetzt die letzte Figur.


Tangram-Lösung

Der Eidechsenstatue zieht Eno nun an der Zunge, und es erscheint eine Treppe. Der Gefährte geht nach oben und findet rechts eine kleine Nische mit einer Gabel, die er einsteckt.

Der Baum der Ersten

Er geht in Richtung Treppe zurück und steigt weiter hinauf. Oben befindet sich der Baum der Ersten. Auf der anderen Seite der Luke stochert er mit der Gabel in der Erde herum und holt eine weißliche Kristallkugel hervor. Mit seinem Schatz steigt er wieder die Treppe hinab.


Der Baum der Ersten

Der Eisbär in der Kristallkugel

Als er die Kugel auf das Spiel legt und etwas von dem Hexenpulver darüber streut, kann er das Bild eines Eisbären erkennen. Er geht die Treppe hinunter, den langen Gang zurück, bis er bei der Abzweigung zu den anderen gelangt. Jetzt wählt Eno auf der gegenüberliegenden Seite den linken und geht soweit, bis er ein Rätsel an einer Wand bemerkt.

Das Baumpuzzle


Der Baum

Darunter befinden sich drei kleine Löcher, in die er die drei Zinken seiner Gabel bohrt. Nun kann er acht Spielsteine so verschieben, daß aus den einzelnen Puzzleteilen ein Baum entsteht. Das ist der Schlüssel zurück auf die Küstenstraße.

Eno holt sich Rat bei Aktyon



Eno schaut bei seinem Freund Aktyon vorbei, der ihm von seiner Tochter, der Pilotenpriesterin Anna erzählt. Er gibt Eno den Kristall ihrer Mutter mit.

Auf der Suche nach Anna


Der Thron

Nun muß er erst Anna und dann Rhea finden. Er beschließt, in das unterirdische Gewölbe unter dem Thronsaal zurück zu gehen. Bei den ersten Häusern der Küstenstraße schlüpft er wieder in die Nische. Auch der Rückweg wird von einem Verschiebespiel blockiert. Also benutzt Eno wieder die Gabel und schiebt die Steine nun so, daß sie das Bild eines Throns ergeben.

Schließlich wandert er den Gang zurück, um den letzten der drei Wege auszuprobieren.

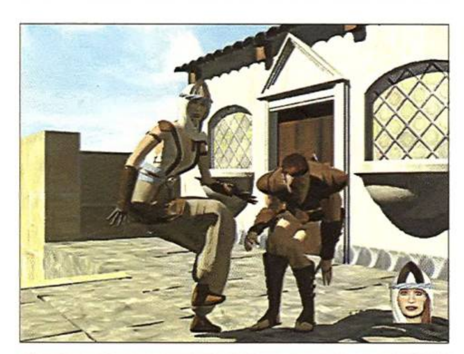
Rosenpuzzle

Dieser endet abermals bei einem Spiel, welches mit der Gabel aktiviert wird. Es gilt, eine Rose zu legen.

Dies ist der Weg, der Eno in die untere Ebene des Hauses bringt, wo es treppauf in die Räume der Planeten und des Löwen geht. So stellt er oben noch einmal die Planeten in der richtigen Anordnung auf, füttert den Löwen mit dem Lamm, öffnet im Geheimgang die Tür mit dem Ohrring, um zu guter Letzt aus dem Fenster ins Dorf zu springen.



Die Unterkunft der Priesterinnen


Anna trifft Eno empfindlich

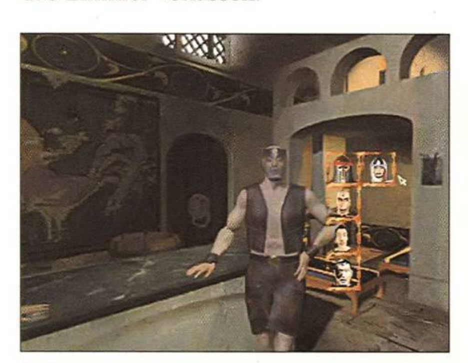
Die Priesterinnen sind im ersten Haus rechts neben der Treppe, die aus dem Dorf nach unten führt. Eno spricht mit der Priesterin Lona. Er gibt vor, daß Kreon ihn geschickt habe, um Anna zu holen. Draußen vor der Tür verpaßt sie dem Gefährten einen solchen Fußtritt, daß er sich erst einmal wieder aufrappeln muß.

Anna hat derweil die Gelegenheit genutzt und ist verschwunden.

Eno holt Anna aus der Gaststätte

Auf seiner Suche nach Anna betritt Eno die Gaststätte „Zum roten Hahn". Hier trifft er Garstor und Tumpf. Eno spricht ausschließlich mit Tumpf und kann ihn dabei auf seine Seite ziehen. Auch hier behält er die Geschichte bei, daß er Anna zu Kreon bringen soll.

Eno geht die Treppe nach oben, während Tumpf Garstor in Schach hält. Oben geht er ein Stück den Flur entlang. Stimmen ertönen aus dem hinteren, links liegenden Raum. Er versteckt sich im Appartement gegenüber, bis alles ruhig ist. Auf dem Korridor trifft er nun auf Tumpf. Dieser bietet ihm an, mit ihm in den Raum zu gehen. Er willigt ein und unterhält sich auch dort ausschließlich mit Tumpf, spricht ihn zweimal auf seine Person an. Sobald er ihm verspricht, Hauptmann der Palastwache werden zu können, kann Eno mit Anna das Zimmer verlassen.


Eno bearbeitet Tumpf so lange, bis dieser auf seiner Seite ist.

Die Beschaffung eines Fliegers

Sie gehen auf den Hinterhof, und Eno zeigt ihr den Kristall ihrer Mutter und bittet sie, ihn zu dem Ort der Eisbären zu fliegen. Die beiden klettern über die Leiter in den Geheimgang, um von dort aus auf direktem Weg auf den Palasthof zu gelangen. Dort angekommen, gehen sie in die nächste Tür rechts zum Fahrstuhl des Hangars. Da Frauen mittlerweile das Fliegen verboten ist, muß Eno Anna unbemerkt an den Wachen vorbeischmuggeln. Er entdeckt in einer Ecke beim Schacht einen Sack, in dem sich Anna widerwillig versteckt. Nun besteigen sie gleich das erste Schiff auf der linken Seite. Es gelingt Anna, den Flieger unbeschadet in die Lüfte zu heben und sie nach Spitzbergen zu bringen.

Spitzbergen

Die Ankunft

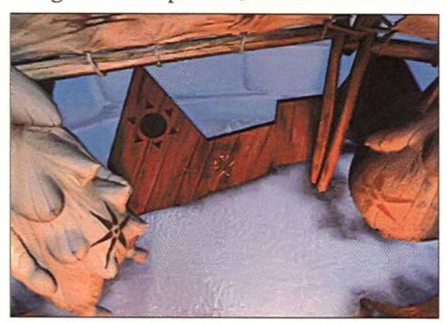
Den Bewohnern bietet Eno den güldenen Ohrring an. Daraufhin werden sie im Dorf in das Hauptiglu geführt. Der Häuptling erklärt anhand von Bildtafeln die Geschichte ihres Landes bis zur Entstehung ihres Dorfes. Als sich Anna das letzte Bild noch mal genauer ansieht und auf ein Iglu hinweist, das offenbar unbewohnt ist, macht sie offenbar einen Fehler. Die beiden werden überwältigt.

Im Gefängnisiglu

Eno findet sich in einem kalten Gefängnis wieder. Ein Rahmen mit einer aufgespannten Tierhaut steht in der Mitte des Raumes. Hiervon löst er mit seinem Messer das Befestigungsseil und knüpft es an den am Boden liegenden Stock. Diese Konstruktion befestigt er dann an der Dachluke, um auf diesem Weg in die Freiheit zu gelangen.

Auf dem Weg zum Tempel der Eskimos

Jetzt geht Eno in das Museumszelt im Zentrum des Dorfes zurück. Er findet hinten große Holzplatten, die er mitnimmt.

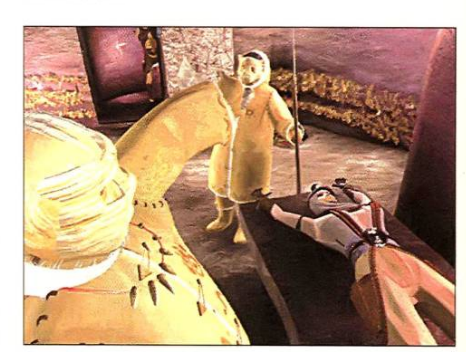

Diese Bretter entpuppen sich als Vogelköpfe.

Es geht weiter zum Iglu genau auf der gegenüberliegenden Seite des Gefängnisses vor den Eisbergen (auf der Karte unten links). Auf dem Fußboden sieht er ein Rondell mit den stilisierten Abbildungen „Sonne", „Mond" und „Stern". Als er die Holzplatten darauf legt, erkennt er, daß es sich hierbei um Vogelköpfe handelt, deren Augen den Symbolen entsprechen. Sie sind so zu legen, daß die Symbole deckungsgleich übereinanderliegen und die Form eines Sterns entsteht.


So legt Eno die Vogelköpfe zu einem Stern.

Jetzt öffnet sich eine Luke im Boden. Unten angekommen, bemerkt er, daß es sich bei diesem unterirdischen Gewölbe um einen Rundgang handeln muß. Er wendet sich zunächst dem rechten Gang zu und gelangt zu einer Tür. Vorsichtig lugt er hinein. Anna ist auf einen Opferstein gefesselt, und die Einheimischen scheinen eine Art Zeremonie zu abzuhalten.

Schon bald entdecken die Eskimos den Störenfried, der wiederum schnellstmöglich den runden Gang hinuntereilt, seine Feinde auf den Fersen. Endlich gelangt er durch eine weitere Tür wieder in den gleichen Raum. Er dreht sich schnell um, um den Riegel links oben an der Tür vorzuschieben.


Anna soll geopfert werden.

Eno befreit Anna

Schnell nimmt er der Götterstatue die Maske ab und nimmt die Rolle des Gottes ein. Die Eskimos lassen ihn nun auf seinen Wunsch hin allein, und er kann Anna mit seinem Messer von ihren Fesseln befreien.

Das Auge der Statue

Er bittet die just Befreite, sich die Götterstatue anzusehen. Sie stellt fest, daß sich im Auge ein Kristall befindet. Sie kann einen Stern sehen. Eno geht schnell zu dem Sternenbild auf dem Fußboden und sieht hinein. Als Anna in dem Kristall ein Kind entdeckt, rennt Eno schnell zu dem Glasbild mit dem Kindersymbol gleich rechts neben dem Sternenbild. Anna sieht danach noch einen Mann, eine Frau, die Sonne und den Mond. Eno läuft immer zu den entsprechenden Bildern auf dem Fußboden und reimt sich die darin enthaltene Geschichte zusammen.

Das letzte, was sich im Kristall erkennen läßt, ist eine kleine Figur, die - wie sie meint - einen weiteren Ort symbolisiert. Anna will ihren Gefährten mit ihrem Flieger dort hinbringen. Eno steckt die kleine Figur ein, und dann gehen sie, an den Eskimos vorbei, nach draußen zu ihrem Flugschiff.

Doch als sie schließlich fast den Landeplatz erreicht haben, versucht Anna, Kreon, der die beiden verfolgt hat, in einem gefährlichen Luftkampf die Stirn zu bieten und stürzt ab.

Der Eisbär

Enos einziger Rückweg ist der Durchbruch im Eisberg. Doch vor dem Eingang steht ein hungriger Eisbär. Listig geht er vor der Höhle einen Schritt nach links durch die Felsen durch. Von hier macht er einen Schritt auf den Eisbären zu und lockt ihn vom Eingang weg, indem er schnell wieder zum Felsen läuft und diesen gegen den Uhrzeigersinn umrundet. Jetzt kann er durch die Höhle rennen. Auf der anderen Seite ist ein Flugschiff geparkt. Eno pirscht sich von hinten an den Piloten heran und befiehlt ihm, ihn zu fliegen.

Para Nua

Ankunft

Er landet mit seinem Piloten Jomar auf einer sonnigen Insel. Sie werden von Hona Lai, dem König, empfangen. Jomar versucht, ihn auf hinterhältige Art und Weise für sich zu gewinnen. Er behauptet, Eno habe seinen König verraten.

Das Orakel der Krabben



Das Orakel der Krabben.

Hona Lai hat keine Lust auf endlose Streitereien und schlägt vor, die Krabben mögen entscheiden, wer von beiden lügt. Jomar und Eno folgen dem König eine Stufe hinunter auf dem Küstenhügel. Sie biegen nach rechts ab und sehen in der hintersten Ecke eine kleine Rennbahn. Eno wählt die rote Krabbe, setzt sie zeitgleich mit Jomars Krabbe auf die Startlinie und muß dreimal gewinnen.

Das Orakel spricht Recht. Während der Verlierer daraufhin entsorgt wird, steckt Eno das lange Seil unter dem Steinbrett rechts neben der Krabbenrennbahn ein.

Der Stehende Gott

Nun wird Eno von Hona Lai begleitet und erfährt von ihm Wissenswertes über die Geschichte des Landes und von der tragischen Geschichte ihres Stehenden Gottes. Er geht gen Osten zur umgekippten Statue. Da landet Hektor mit seinem Flieger.

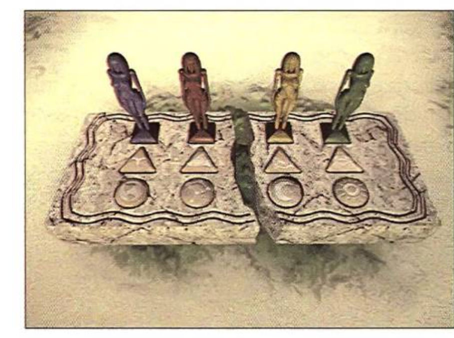
Wiederaufbau des Stehenden Gottes

Nachdem die beiden ihre Neuigkeiten ausgetauscht haben, bittet Eno Hektor, mit Hilfe seines Fliegers die Statue - die er mit dem Seil daran befestigt hat - wieder aufzurichten. Leider gelingt es ihnen nicht. Hona Lai meint, seine Tochter Naka könne ihnen mit ihrer Zauberkraft sicherlich helfen. Also stiefeln die drei den Abhang hinunter, um Naka vom königlichen Schiff abzuholen. Gemeinsam gelingt es Hektor und Naka, den Akt zu vollbringen. Als Eno einwilligt, daß Hektor bei Naka bleibt, kann er sich mit Sama, einer weiteren Königstochter, mit dem Schiff nach Muria begeben, wo der wahrhafte Gott residiert.

Auf Muria

Die vier Schwestern

Dort angekommen, läßt Sama Eno allein zurück. Er geht zu dem Spiel am Strand. Vier Schwestern erzählen ihm von ihren Vorlieben, was sie gerne essen und für

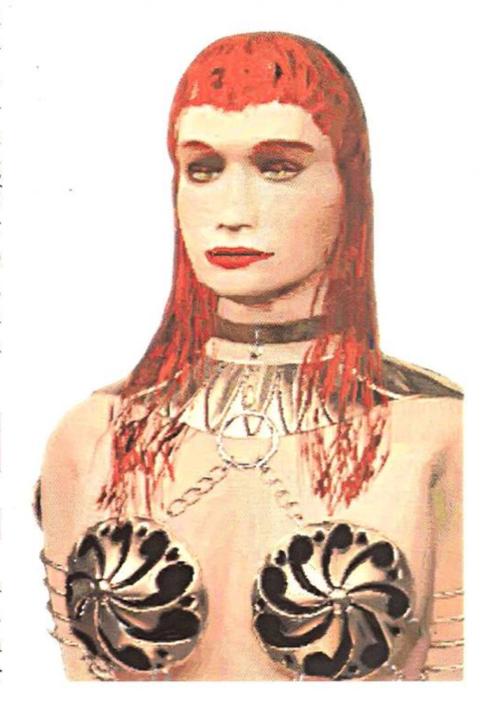


Die Schwestern in ihrer richtigen Anordnung.

wen sie singen. Eno bemüht sich, den Frauen ihre Wünsche zu erfüllen, indem er sie an ihren richtigen Platz stellt und ihnen die gewünschten Dinge zuteilt. Der ersten, der blauen Frau, gibt er die Flügel und die Welt. Ihre rote Schwester rechts daneben bekommt das Wildschwein und das Sternenbild. Den Fisch und den Mond gibt er der Frau in Gelb, und schließlich darf das grüne Fräulein den Krebs im Sonnenschein genießen. Nachdem er alle Frauen befriedigt hat, öffnen sie ihm als Dank eine bis dahin verborgene Tür im Felsen.

Bei der Spinnerin

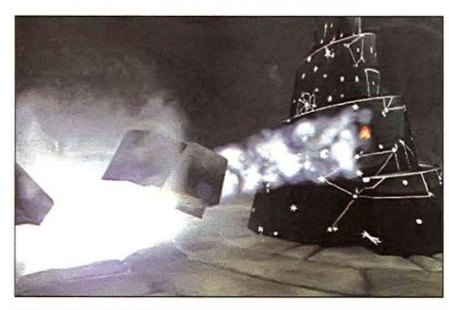
Am Ende des Ganges, in einem riesigen Raum, von dem sternförmig acht weitere Gänge abgehen, sitzt die Spinnerin. Als Eno einen dieser Gänge auskundschaftet, muß er erleben, wie ein Abbild Kreons versucht, ihn umzubringen. Doch gerade in dem Moment, als dieser den tödlichen Schlag ausgeführt hat, findet sich Eno bei der Spinnerin wieder. Ihr Kommentar dazu ist, er möge ihr den sehenden Stein geben. Folgsam kramt er den großen weißlichen Kristall hervor und überreicht ihn ihr. Sie schlägt ihm daraufhin vor, den Tod noch einmal herauszufordern.



Es geht erneut in den Gang. Als er dieses Mal angegriffen wird, gerät er in einen Strudel aus roten Blubberblasen, der ihn zu dem Kessel der Spinnerin führt. Sie wirft einen Totenkopf nach ihm, und er landet in einem Raum mit einem würfelförmigen Riesenkristall.

Der Kristall

Nachdem Eno ihn berührt hat, erfolgt eine Bildergeschichte. Danach besteht die Möglichkeit, jede Menge Fragen zu stellen; der Kristall beantwortet sie alle. Eno bekommt eine dritte Kristallkugel geschenkt. Wenn er sich ihrer Kraft bemächtigt hat, kann er damit Kreon und das Böse besiegen. Dann fährt er mit einer Bodenplatte, die eine Art Fahrstuhl zu sein scheint, ein Stockwerk höher. Hier oben findet er noch einen „Lift", mit dem er nach unten zu einer Kugelbahn gelangt. Eno geht durch die Tür und nimmt den Kristallstab mit, um ihn in die dafür vorgesehene Halterung in der Mitte der Kugelbahn zu führen. Von oben läßt er seinen neuen Kristall hinunterrollen.



Die Kugel entpuppt sich als Energiebündel.

Jetzt tankt sich die kleine Kugel mit Energie voll. Durch diese Kraft bricht sie beim Aufprall ein großes Loch in den Boden und fällt hinunter. Eno springt hinterher. Er geht eine Symbiose mit der Energiekugel ein, indem er sie anfaßt. Jetzt steht er vor einem Flieger und kann nach Atlantis zurückfliegen.

Atlantis

Kampf auf dem königlichen Flugschiff und Annas Rettung

Er landet bei Aktyon und muß verhindern, daß Kreon am folgenden Tag aufbricht, um die „Barbaren" zu bekämpfen. Eno fliegt wieder los, auf der Suche nach Kreons Flugschiff. Da ist es schon, gleich hinter dem Vulkan! Die „Ausweiskontrolle" wird ignoriert. Sobald er den Flieger entert, rennt er zu der noch lebenden Anna und schneidet geschwind mit dem Messer die Fesseln am linken Pfosten durch. Da sich Malschand auf ihn stürzen will, weicht Eno schnellstmöglich einen



Kreons Pläne sind vereitelt worden.

Schritt nach rechts aus. Malschand stürzt an ihm vorbei in die Tiefe. Nun können Befreier und Befreite auf ihr Luftschiff zurückkehren. Mit großen Glück kommen Eno und Anna heil beim Palast an. Sie vermutet, daß Kreon bei seinem Kopf aus Metall, in der Nähe der Delphingalerie, zu finden ist.

Auf der Suche nach Kreon



Dem Wal muß Eno das Auge „herausoperieren".

Eno geht die Treppe zum Löwen hinauf, um ihn nach richtiger Planeteneinstellung ein letztes Mal zu füttern, und sucht Rat beim Rattenfänger. Dieser gibt ihm den erhofften Tip, wie er Kreon finden kann. Eno läuft die Treppe beim Löwen wieder hinunter, geht nach links in den Gang und steigt am Ende die Treppe in die Bibliothek nach oben. Als er hier noch ein Stockwerk weiter hochgeht, gelangt er zu einem Walskelett.

Er entnimmt ihm das falsche Auge und macht sich dann auf den direkten Weg zur Delphingalerie. Die Tür befindet sich, wenn man von hier aus den Eingangsbereich betritt, rechts. Er klettert auf das Bassin des Delphins und setzt ihm das fehlende Auge ein. Sofort senkt sich das Becken samt unserem Freund eine Etage tiefer.

Das Labyrinth

Eno krabbelt aus dem Becken hinaus und geht dann drei Schritte in das Labyrinth hinein. Als er jetzt in die linke Abzweigung schaut, erscheint wie aus dem Nichts ein Minotaurus. So schnell, wie die Gestalt erschienen ist, verschwindet sie auch wieder, nicht ohne ein unsichtbares Loch zu hinterlassen, in das Eno auf keinen Fall treten darf. Weitere zwei Schritte geradeaus. Er biegt nach links ab und steht vor einer Wand. Jetzt wendet er sich nach rechts und geht drei Schritte in diese Richtung, bis er wieder vor einer Mauer steht. Eno nimmt den linken Gang, bis er an eine Krümmung gelangt. Durch diese linke Kurve marschiert er, um dann danach sofort links abzubiegen. Einen Schritt in diesen Gang, dann geht er einmal nach rechts. Hier muß Eno sich wieder in den linken Gang begeben, bis er vor einer Mauer stehen bleibt. Linker Hand erscheint ein Minotaurus, also ist der rechte Weg der richtige. Wieder erscheint vor ihm Kreons Untertan, aber nach rechts geht es direkt durch eine Tür in die Grabkammer hinein.

Endkampf



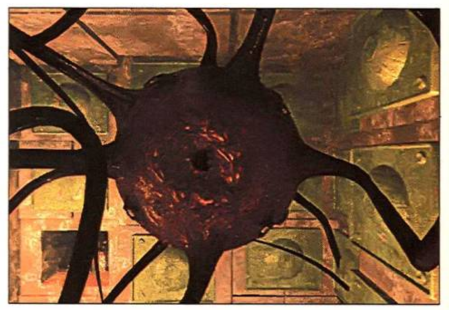
Die Waffe Kreons kann Eno mit der bloßen Hand zerstören.

In der Kammer wartet Kreon auf seinen Kontrahenten und zeigt ihm seine neue Waffe. Mit seiner mächtigen Hand zerstört Eno sie jedoch. Kreon entflieht durch die freie Grabkammer in den Nachbarraum. Eno flitzt hinterher und kann Kreons Gespräch mit dem Metallkopf belauschen. Eno benutzt die Hand nun mit dem Kopf. Ihm entfleucht ein riesiges Ungeheuer.

Eno flüchtet sofort zurück. Kreon versucht, hinterherzueilen, aber das Ungeheuer verschlingt ihn auf halbem Weg. Nun will es Eno töten. Schnell hebt der seine weißliche Kristallkugel vom Fußboden auf. Er hält sie gegen das manifestierte Böse. Es läßt sich tatsächlich von der Kristallkugel gefangennehmen.

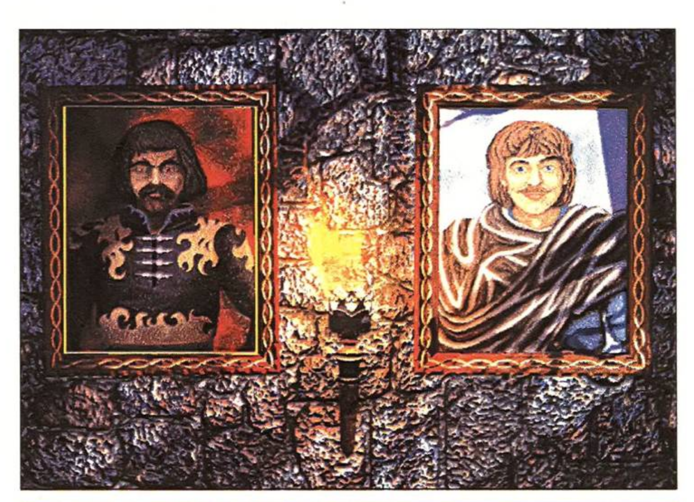
Happy End

Mit sich selbst zufrieden, verläßt Eno die Grabkammer. Er trifft Anna, und beide schauen sich, von einem Boot aus, den prächtigen Untergang von Atlantis an.

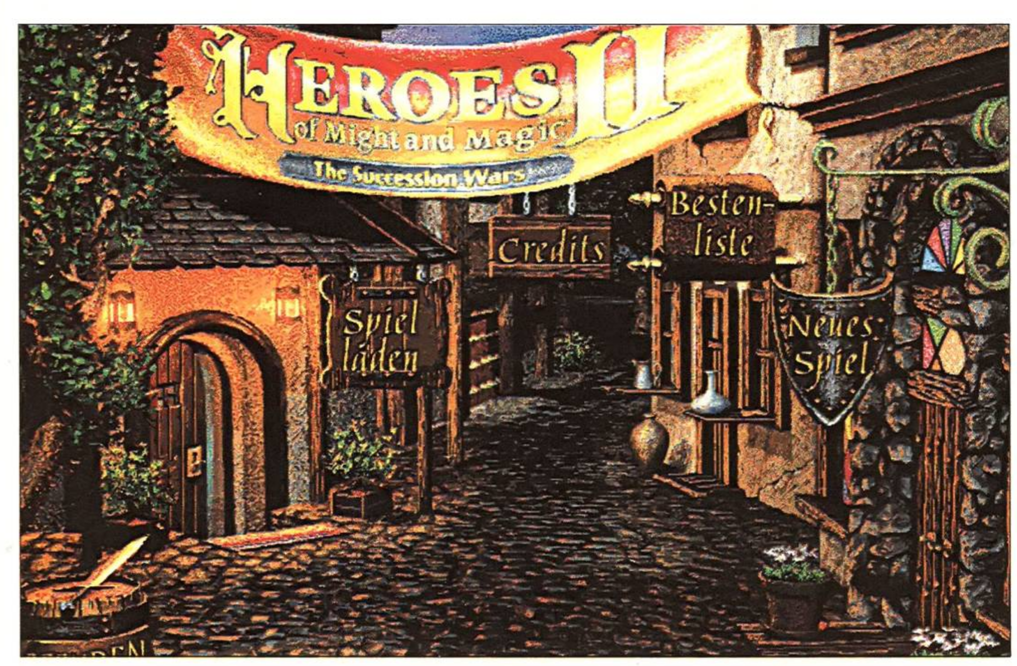


Das „Finstere Herz" ist Enos letzter Feind.

Heroes of Might and Magic II



Das schwarze und das weiße Schaf



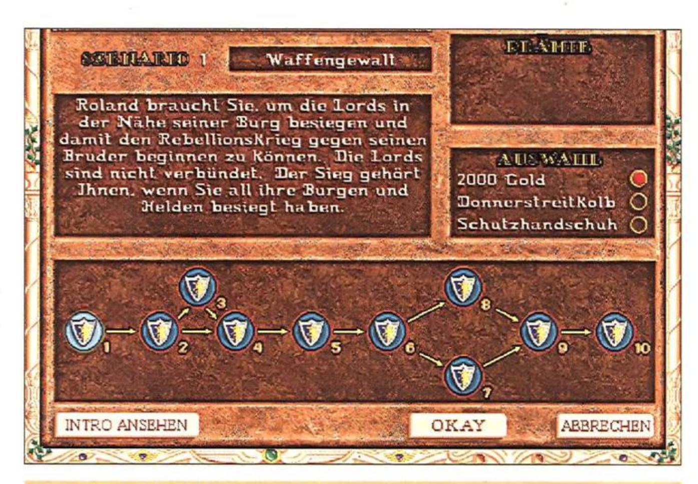
Das Hauptmenü

Wo steht denn, daß Strategiespiele immer mit einer komplexen, schwer zu erlernenden Bedienung und einer kaum zu überschauenden Anzahl von Features aufwarten müssen, um Spaß zu machen? „Heroes of Might and Magic II" ist der beste Beweis dafür, daß es auch anders geht. Hier ist alles wohltuend transparent, aber dennoch nicht minder herausfordernd!

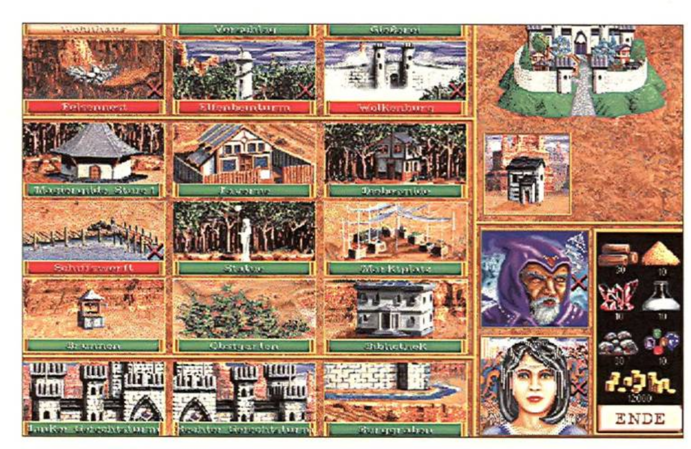
Vor nunmehr drei Jahren verstarb der allseits geliebte König, Lord Eisenhorst. Er hinterließ zwei Söhne, die sich so gar nicht ähneln wollten, im Gegenteil, sie unterschieden sich wie Tag und Nacht. Der edle Roland war stets freundlich und von gutem Gemüt, doch zu seinem Bruder Archibald mochten diese Attribute überhaupt nicht passen. Hinterlist, Argwohn und nicht zuletzt eine gehörige Portion Bosheit charakterisieren einen Menschen seines Schlages wesentlich treffender. Die Entscheidung, wer denn nun die Thronfolge antreten solle, hätte somit nicht besonders schwerfallen dürfen - wenn, ja, wenn da nicht ein paar unglückliche Zufälle mitgespielt hätten.

Das Privileg, den neuen Regenten über das Königreich zu ernennen, lag in den Händen des Sehers. Bevor dieser jedoch seines Amtes walten konnte, widerfuhr ihm ein schreckliches Schicksal: Er ließ bei einem Bootsunglück sein Leben. Den Nachfolgern wurden nicht minder tragische Unfälle zum Verhängnis: Einer stürzte aus dem Fenster, ein weiterer verstarb an einer Lebensmittelvergiftung. So zog sich die Zeit, in der das Land ohne König war, auf ein unerträgliches Maß hinaus. Zu allem Un-

Die Ländereien sind reich an Rohstoffen, wie der Einsatz des Zaubers „Minen anzeigen" beweist



Die Kampagnen sind klar untergliedert



Die ersten Rohstoffe sollten gleich in die Burg und in neue Helden investiert werden

glück fing Archibald irgendwann an, Roland öffentlich des Mordes zu verdächtigen. Er machte seinen Bruder für die fürchterlichen Geschehnisse verantwortlich.

Mit dieser Behauptung traf er natürlich ins wunde Fleisch der Nation, und die anfängliche Verleumdung wurde zu einer ernsten Bedrohung für Roland. Seines Lebens nicht mehr sicher, beschloß er, ins Exil zu flüchten, seinem Bruder öffnete er damit natürlich Hof und Türen. Archibald hatte nun als einziger die Möglichkeit, Einfluß auf den neu ernannten Seher auszuüben; daß er sich diese Chance nicht nehmen ließ, versteht sich von selbst. Das Intrigenspiel zeigte Wirkung bei den Verantwortlichen und verhalf Archibald alsbald zur Krone und zur Macht über die Ländereien. Fortan herrschte er mit eiserner Härte und verbreitete im ganzen Land Angst und Schrecken. Wer hätte auch geglaubt, daß gerade er das Volk mit besonderer Güte und Fürsorge regieren würde...

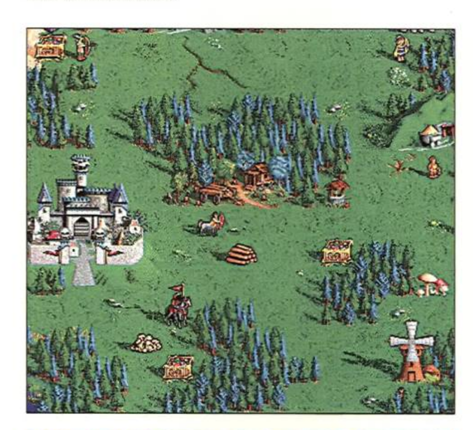
Ob der Spieler nun lieber Licht in die Dunkelheit, die das Land befallen hat, bringen möchte, oder ob er es vorzieht, die letzte Bedrohung für das Königreich auszuschalten, bleibt ihm überlassen.

Beim ersten Ziel handelt es sich um die Kampagne Rolands, der auf Gerechtigkeit sinnt und mit allen Mitteln versucht, seinen Bruder vom Thron zu stürzen. Daß Archibald während seiner Feldzüge bemüht ist, dies zu verhindern, versteht sich von selbst. Mehr noch: Erst wenn sein Bruder tot ist, kann er sich seiner Macht sicher sein.

Helden und Kreaturen

Die Ruhe vor dem Sturm

Natürlich ist es verlockend, seine Helden schnell in weite Ferne schweifen zu lassen, allerdings wird hierbei zwangsläufig deren Stärkung vernachlässigt. Für den späteren Spielverlauf ist es somit unbedingt erforderlich, die Zeit, in der die Figuren von den Gegnern unbehelligt bleiben, für die Rohstoffsicherung und den Ausbau der eigenen Burgen zu nutzen. Die Schonzeit von fünfzehn bis zwanzig Runden bietet genügend Freiraum, um die wichtigsten nahegelegenen Minen, Mühlen und Aussichtstürme zu erobern. Ebenfalls hilfreich ist das Aufsuchen der umliegenden Kultstätten, in denen die Helden trainieren und ihre Fähigkeiten dank einiger hilfreicher Funde verbessern.



Noch bleibt die eigene Burg von den Gegnern unbehelligt

Selbst wenn sich nicht gleich jeder Ressourcenbedarf durch die umliegenden Minen abdecken läßt, kann auf großräumig angelegte Suchaktionen verzichtet werden. Die herumliegenden Rohstoff-Bruchstücke reichen in den ersten Runden für den Ausbau der Burg und das Erschaffen verschiedener Monster allemal. Bei den Schatztruhen muß ein ums andere Mal abgewägt werden, ob das Loch in der Haushaltskasse wirklich derart gravierend ist, daß auf die wichtigen Erfahrungspunkte verzichtet werden kann.

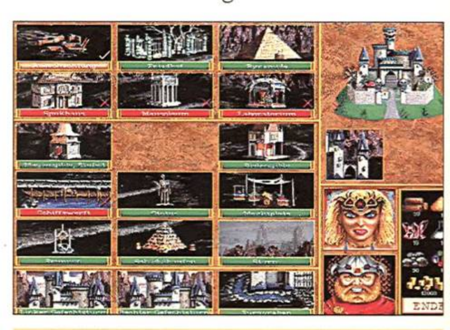
Priorität haben die Erfahrungspunkte auf jeden Fall, sie und die damit verbundenen Charakterwerte stellen sich im weiteren Spielverlauf als entscheidendes Kriterium für Sieg oder Niederlage heraus. Von besonderem Wert für das aktuelle Spielgeschehen sind die Aussichtstürme. Durch das erweiterte Blickfeld ist der Spieler des öfteren in der Lage, notwendige Schutzmaßnahmen gegen herannahende Gegner noch im letzten Augenblick zu treffen.



Erfahrungen zu sammeln ist die wichtigste Freizeitbeschäftigung der Helden

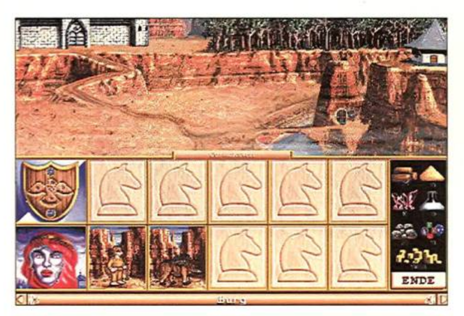
My Home is my Castle: Ausbau und Aufrüstung

Die Qualität der Burgen und Städte des Spielers sind ebenfalls wichtige Faktoren bei der Weiterentwicklung der Heldencharaktere; nur durch Bau und Ausbau der einzelnen Burgbestandteile lassen



Die Ausbaumöglichkeiten des Totenbeschwörers

sich wirklich mächtige Monster und Zaubersprüche schaffen. „Schaffe, schaffe Häusle baue" ist somit auch der Leitfaden für den gesamten Spielverlauf und sollte in keiner Runde unbeachtet bleiben. Von Vorteil ist es, schnell eine Statue und den Brunnen zu errichten; die eingehenden Geldbeträge werden so gesteigert, und auch bei den Monstern kann mit größeren Nachschüben gerechnet werden. Um dem Gegner in diesem Punkt einen Schritt voraus zu sein, muß dies innerhalb einer Woche (sieben Runden) geschehen.

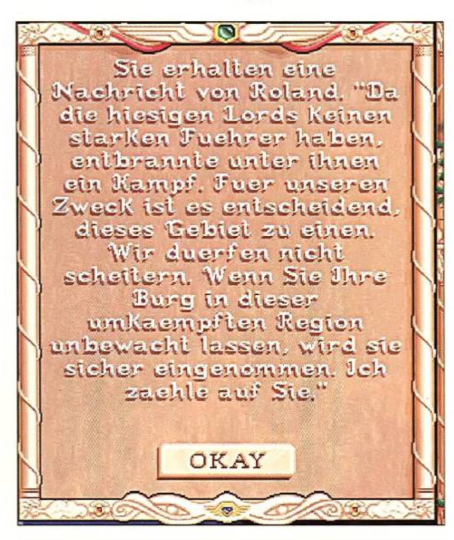


Noch wirkt das eigene Burggelände ziemlich leer

An weiteren Tagen gilt die Aufmerksamkeit den Behausungen der untergebenen Kreaturen und der Magiergilde. Für wirkungsvolle Sprüche und starke Monster ist das Aufrüsten der Gilde und mindestens einer Unterkunft noch innerhalb des ersten Monats Pflicht. Obwohl keine Aufrüstung möglich ist, hat sich unter den Behausungen das Wohnhaus des Hexers besonders empfohlen, zu den Gründen später mehr (*siehe Kapitel „Die Kreaturen: Hui Buuh oder Godzilla"*). Sind die Grundpfeiler der Festungsanlage errichtet, kann durch die Diebesgilde das Zauberrepertoire der Helden ein wenig erweitert werden. In den ersten Runden ist dieses Gebäude nur von Bedeutung, wenn aufgrund des Errichtens der Magiergilde das Erlernen von Sprüchen nicht möglich ist.

Die Taverne birgt mehr oder weniger interessante Nachrichten, der angekündigte Moralbonus im Kampfverhalten ist allerdings eher unscheinbar.

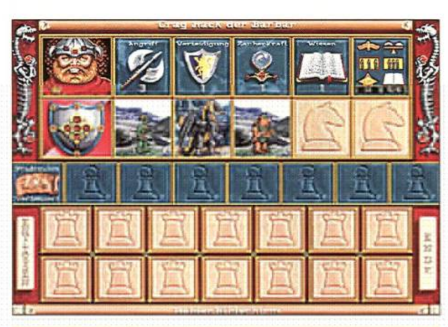
Unverhältnismäßig teuer ist die Verteidigung der Burg geraten. Bedingt durch die geringe Wirksamkeit der entsprechenden Anlagen und eine maximale Unterstützung von zwei Punkten in den Angriffs- und Magiewerten durch den Hauptmann, müssen riesige Scharen von Kreaturen anwesend sein, um angreifenden Widersachern ebenbürtig zu sein. Es ist natürlich ideal, einen Helden für die Bewachung der Burg entbehren zu können, dies dürfte aber eher selten der Fall sein. Die Burg schutzlos dem Feind zu überlassen, scheint zwar auf den ersten Blick ein recht schwer zu akzeptierender Gedanke zu sein, spart aber eine Menge Geld und kann dem Spieler das eine oder andere Mal ein kostenloses Upgrade bescheren.



Es klingt unglaublich, aber was Roland hier befürchtet, ist durchaus nicht von Nachteil!

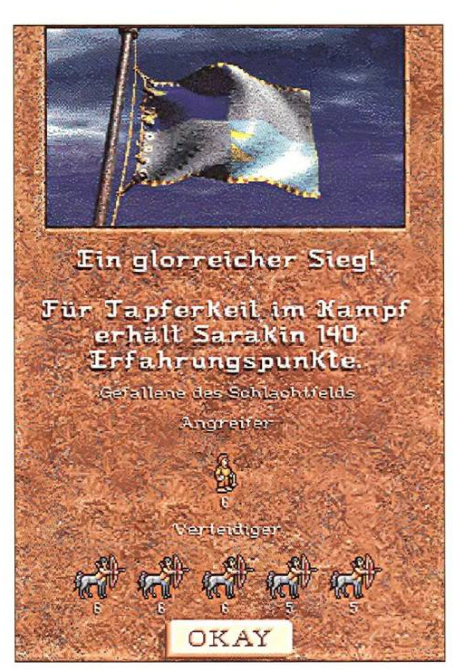
Da der Gegner bei der Verteidigung mit den gleichen Schwierigkeiten zu rechnen hat, ist es in den darauffolgenden Runden ein leichtes Unterfangen, die Festungsanlage mit einem in der Nähe postierten Helden zurückzuerobern. Verfügt der Spieler bereits über gut ausgebildete Charaktere, kann er sich mit der Rückeroberung sogar einige Runden Zeit lassen. Des öfteren verrichtet der Gegner in dieser Zeit einige kostenintensive Ausbauarbeiten, die einem nach dem Sieg in die Hände fallen. Aus der vormals abwegigen Idee, dem Feind die Burg schutzlos auszuliefern, wird somit eine der wirkungsvollsten Taktiken überhaupt.

Intelligenz, Kraft oder von allem ein bißchen: die Heldentypen



Dieser Barbar ist noch nicht sehr viel herumgekommen

Die Fähigkeiten der verschiedenen Heldengattungen teilen sich in vier Bereiche: Angriffs- und Verteidigungsfertigkeiten, Wissen und Zauberkraft. Diese Punkte sind entscheidend dafür, ob eine Schlacht gewonnen oder verloren wird. Durch Übertragung der Angriffs- und Verteidigungswerte vom Helden auf seine kämpfenden Untergebenen kann zum Beispiel eine zahlenmäßig etwa gleich starke Gruppe von an sich eher schmächtigen Goblins zu ebenbürtigen Gegnern der eigentlich weit überlegenen Titanen heranwachsen. Die Höhe der Wertigkeit hängt von den gesammelten Erfahrungspunkten ab. Um sie zu steigern, sollten unabhängige Orte wie Forts, Söldnerlager, Hexenhütten, Hexendoktoren, Steinkreise oder Bäume des Wissens aufgesucht werden.



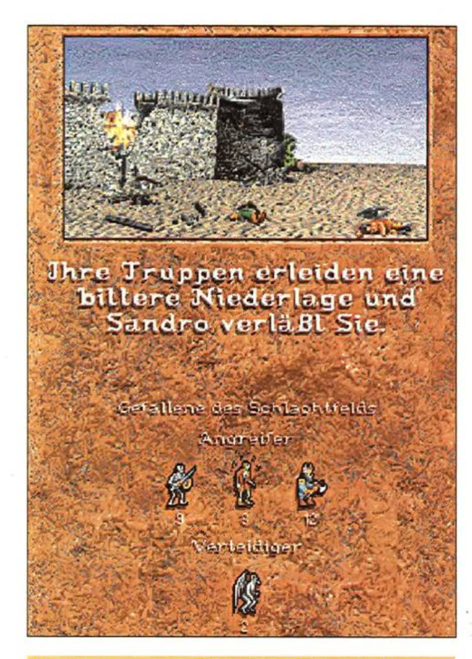
Für Siege in der Schlacht erhalten die Helden Erfahrungspunkte

Gewonnene Schlachten sorgen, ebenso wie Artefakte, für eine weitere Steigerung der Talente. Je nach Auftrag ist ein Held natürlich mehr oder weniger gut geeignet, im späteren Spielverlauf sollte er jedoch mindestens eine Magie- und Wissenswertigkeit von zwei Punkten haben. Ritter und Barbaren sind trotz hoher Erfahrungswerte oft nicht in der Lage, bestimmte Artefakte einzusammeln. Deren Wichtigkeit nimmt während des Spielverlaufs jedoch deutlich zu.

Ein besonders schmerzlicher Moment ist sicher das Ableben eines erfahrenen Helden. Sich aufs neue mit dem Aufpäppeln eines Grünschnabels abrackern zu müssen, ist nicht nur nervtötend, sondern verschlingt zudem wertvolle Ressourcen. Daß nach verlorenen Kämpfen zwar die untergebenen Kreaturen ihr Leben aushauchen, nicht aber der Held selbst, ist daher gut zu wissen. Wenig später läßt sich dieser - und auch die unterlegenen Recken des Gegners - samt den gewonnen Fähigkeiten und Werten erneut anheuern.

Nach unglücklich verlorenen Schlachten oder solchen, bei denen auf der Gegenseite Helden besiegt wurden, sollte die

Heroes of Might 'n' Magic II



Wegen der zuvor mühevoll erworbenen Fähigkeiten ist der Verlust eines ausgebildeten Helden schmerzlich

Ein Magier allein unterwegs in finsterem Feindesland

heimische Festung somit Runde für Runde aufgesucht werden, um nach den Unsterblichen Ausschau zu halten. Wegen der in der Niederlage erlittenen Schmach sind sie nicht nachtragend. Sie lassen sich ihr Engagement allerdings etwas teurer bezahlen als die unerfahrene Konkurrenz. Die hier verlangten Beträge sind aber sicher gut angelegt und sind - wenn finanziell möglich - der ebenfalls recht kostspieligen Ausbildung eines Newcomers vorzuziehen.

Die Helden und ihre Untergebenen

Neben den Untertanen der Helden gibt es weitere Wesen, die in keiner Beziehung zu den gegnerischen Parteien stehen. Die Schurken, Nomaden, Geister, Dschinnis und Medusen sind meist der Bewachung von Rohstoffminen oder wertvollen Gegenständen zugeteilt. Nicht selten versperren sie auch den einzigen Weg zu anderen Bereichen der Karte. Im Gegensatz zu Erd-, Feuer-, Wasser- und Luftwesen sind sie aber nicht selten abgeneigt, der eigenen Armee beizutreten. In den ersten Runden noch als Bonus zu verstehen, ist ihre Aufnahme in höheren Spielstufen, aufgrund akuten Geldmangels, jedoch Pflicht.



Das Ostufer des Sees wird von Dschinnis beschützt

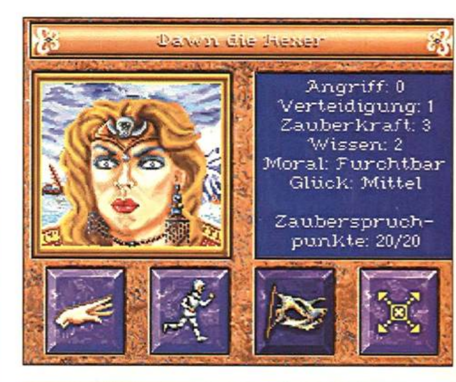
Der Held der Barbaren verfügt über besonders robuste und angriffsfreudige Untertanen, deren Trägheit macht sie bei fortgeschrittener Spielzeit aber nur in wahren Horden brauchbar. Sie brauchen viel zu lang, um an die gegnerische Angriffsreihe heranzurücken, vor allem wenn diese den Fernkampf vorzieht. Nicht minder unpraktisch sind diese Einheiten für die Eroberung gegnerischer Burgen.

Eine ganze Ecke schneller und auch ein Stück robuster sind die Gefolgsleute des Ritters. Ihre Vorzüge stechen besonders im Kampf gegen Untote hervor. Der Kavallerie und den Paladinen sind diese häufig nicht gewachsen. Mangels starker Kreaturen mit Schuß- und Flugmöglichkeiten hat auch der Ritter gegen Ende des Spiels klare Nachteile.



Der Totenbeschwörer nimmt die gefallenen Gegner in die eigenen Reihen auf

Die Immunität gegen einige wirkungsvolle Sprüche des Gegners kann so manche Schlacht zugunsten des Totenbeschwörers entscheiden. Um mächtige Wesen zu schaffen, muß er zwar tief in die Tasche greifen, dafür wissen deren Fähigkeiten in späteren Runden zu überzeugen. Ihre Vielseitigkeit und ein ausgeglichener Anstieg der Eigenschaftswerte lassen kleine Gruppen niederer Kreaturen in den Anfangsrunden für reichlich Schrecken unter den gegnerischen Einheiten sorgen. Die stärkeren Monster können allesamt entweder schießen oder fliegen, der Totenbeschwörer hat hierdurch auch in höheren Levels gute Chancen, aus heftigen Auseinandersetzungen als Sieger hervorzugehen.



Die Hexerin hält es nicht unbedingt mit der Moral

Zauberinnen unterhalten eine recht günstige Armee. Daß selbst der preiswerteste unter ihnen, nämlich der Kobold, fliegen kann, macht sich in den ersten Runden schnell bezahlt. Später fehlen die wirklich mächtigen Monster, die auch den gefürchteten Drachen einen würdevollen Kampf bieten könnten. Der Phönix





Noch liegt die Burg des Gegners unberührt, aber das wird sich gleich ändern...



Schwarze Drachen sind die stärksten Wesen des Spiels

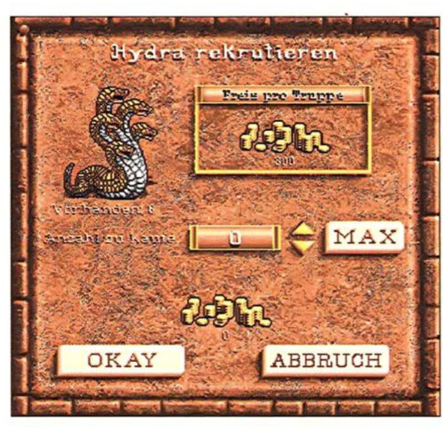
müßte schon derart häufig aus der Asche auferstehen, daß sich der Vorteil des günstigen Unterhalts ins Gegenteil umkehrt.

Zahlreiche fliegende Wesen, besonders die Drachen, machen den Zauberer zum mächtigsten aller Helden. Viele Trefferpunkte und starke Angriffs- und Verteidigungswerte lehren jeden Gegner das Fürchten. Zu Ende einer Kampagne werden die Lindwürmer nahezu unverzichtbar; gegnerische Zauberer sind sonst nur noch mit mehreren Titanen oder riesigen Truppenverbänden aufzuhalten.

Eine große Bedrohung für den Zauberer ist der Hexer. Wie schon gesagt, können es seine Titanen auch mit Drachen aufnehmen, die nötige Menge vorausgesetzt. Unverhältnismäßig hoch sind die Kosten für diese und einen Großteil der übrigen Kreaturen ausgefallen. Wirklich rechtfertigen läßt sich deren Einsatz nur bei der Burgverteidigung, hohe Verteidigungswerte machen sich hier schnell bezahlt. Zu Beginn kann der Hexer dennoch einen großen Vorteil für sich verbuchen: Außer den Zentauren sind seine Halblinge die einzigen Wesen der ersten Stufe, die über Distanzwaffen verfügen.

Hui Buh oder Godzilla: einige Kreaturen

Eben diese Halblinge haben sich, auch im späteren Spielverlauf, als wahrer Geheimtip herausgestellt. Truppenverbände jenseits der Hundert stellen eine mächtige Waffe dar, der so schnell kein Gegner gewachsen ist. Sind zudem noch stärkere Kreaturen vertreten, stürzt sich der Gegner meist auf diese, während ihn die Halblinge unbeachtet zermürben. Ein solcher Verband kann es locker mit ein bis zwei Dutzend Trollen oder gar Hydras aufnehmen, ist dabei aber eine ganze Ecke billiger. Etwas teurer, aber für diesen Zweck ebenfalls geeignet, ist der Zentaur.



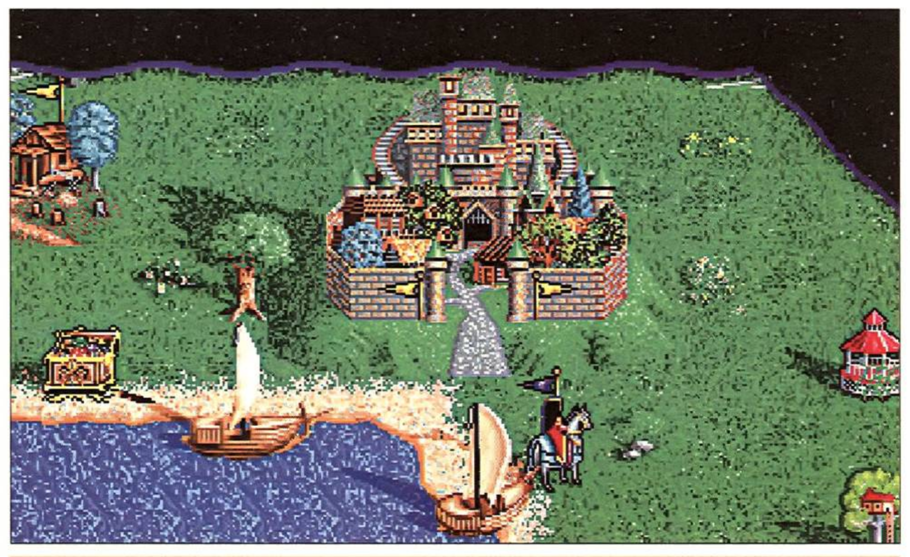
Böses Tierchen: die Hydra

Der größte Vorteil der Hydras besteht in ihren weitreichenden Angriffen. Die fünf Köpfe beharken jedes angrenzende Feld, die Biester sollten deshalb aber möglichst in einer Gruppe und entfernt von den eigenen Mitstreitern gehalten werden. Aufgrund der geringen Schnelligkeit sollten auf jeden Fall fliegende Einheiten an ihrer Seite kämpfen; bei Angriffen auf Festungen sind die schlangenhäuptigen Hydras eher hinderlich.

Für seine Fähigkeiten relativ günstig erweist sich der Wolf. Seine Schnelligkeit und die Chance, zweimal innerhalb einer Runde anzugreifen, bergen zu Anfang klare Vorzüge. Erst Helden der dritten oder vierten Klasse ist er nicht mehr gewachsen. Für frühe Angriffe auf gefährliche Gegner wie den Vampire Lord ist er aber auch dann noch nützlich.

Als einzige Kreatur hat der Vampire Lord die Möglichkeit, aus seinen Angriffen auch noch Kraft zu schöpfen. Einen Teil der verursachten Schäden erhält er in Form von Trefferpunkten zurück und steigert seine Eigenschaften somit Kampf für Kampf. Ohne diese Einheit ist die Armee des Totenbeschwörers nur halb soviel wert.

Der Magier ist die beste Kreatur für Angriffe auf befestigte Anlagen. Die hohe Beweglichkeit ist hier von großem Vorteil, und auch die Distanzwaffe ist allenfalls



Schiffe sind oft nützlich, um weite Strecken schnell zu überbrücken oder um Gewässer einfach nur zu überqueren

Heroes of Might 'n' Magic II


Gegnerische Burgen greift man besser mit starken Einheiten an



Hart im Nehmen: der Stahlgolem

der des Titanen unterlegen. In der Unterstützung fliegender Kreaturen leistet er ebenso wirkungsvolle Dienste, und das zu einem verhältnismäßig günstigen Preis.
Riesen und Titanen sind in ihren Eigenschaften nahezu allen Geschöpfen überlegen, nur der schwarze Drache kann ihnen Paroli bieten. Um der gewaltigen Distanzwaffe dieser Ungetüme gewachsen zu sein, müssen selbst die übrigen Helden der sechsten Klasse zahlreiche Unterstützung an ihrer Seite wissen. Leider verschlingen Titanen Unmengen Geld, sowohl die Ausbaustufen als auch Titanen selbst markieren das obere Ende der Preisskala. Für bedeutend weniger Geld lassen sich da schon schwarze Drachen erlangen, und auch in puncto Effektivität verbuchen diese klare Vorteile. Ihre Feuerwalzen wirken, in Blickrichtung des Drachen, über zwei Felder. Verbunden mit der Fähigkeit zu fliegen, haben sie ihren Kontrahenten in Sachen Erstschlag und Wirkungsgrad also einiges voraus. Sie sind die mächtigsten Kreaturen und im fortgeschrittenen Spielstadium unverzichtbar.
Goblins und Bauern markieren das untere Ende der Fahnenstange. Größere Gruppen von Goblins können, innerhalb der ersten Monate, vielleicht noch ein wenig Schaden anrichten, fallen ihren schlechten Defensiv-Eigenschaften aber schnell zum Opfer. Die Bauern dürfen in diesem Spiel getrost als Trampel bezeichnet werden, ihre lächerlichen Fähigkeiten verdienen es eigentlich nicht einmal, erwähnt zu werden. Selbst die doppelte Anzahl Verbündeter hat gegen eine Gruppe von Goblins keine Chance.
Abschließend bleibt zu sagen, daß Monster mit Schuß- oder Flugfähigkeiten fortgeschrittene Kämpfe unter sich ausmachen. In der Endphase einer Partie sind Bodentruppen diesen Kreaturen klar unterlegen, sie nehmen nur unnötig Platz weg.

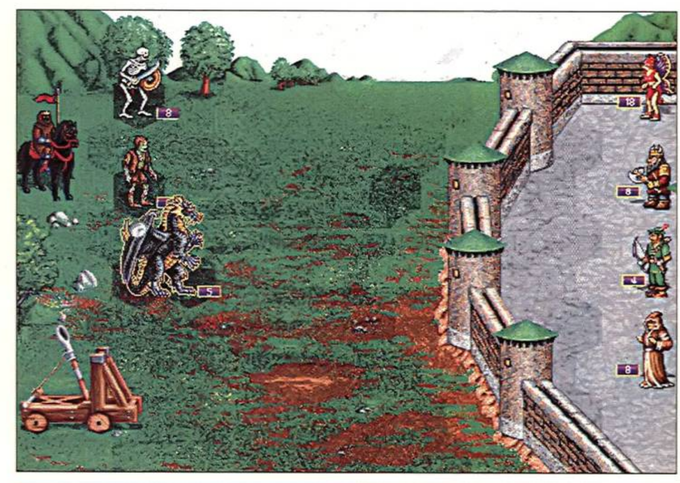
Sieg oder Niederlage: die Schlacht

Vorbereitung

Mächtige Helden mit einer großen Anzahl starker Untergebener garantieren natürlich den größten Erfolg. Mit fortgeschrittener Spieldauer kommt es oft vor, daß wesentlich stärkere Helden des Gegners schon in den frühen Runden die eigenen Helden und Burgen aufsuchen. Um dem Kontrahenten auch zu dieser Zeit ebenbürtig zu sein, bedarf es einiger hilfreicher Tricks.
Steht zwischen Sichtung und Angriff des Gegners noch ein wenig Zeit zur Verfügung, ist das Handelstreffen die beste Möglichkeit, eigene Charaktere vor dem Kampf zu stärken. Auf Kosten der Bewegungspunkte können zwei nah beieinanderstehende Helden hierbei sämtliche Kreaturen und Artefakte austauschen. Während der eine Held nun seine gesamten Kreaturen und Artefakte an den anderen übergibt, rüstet sich dieser für den Kampf. Nicht selten ist er dem Gegner nun derart überlegen, daß er die Schlacht nahezu unbeschadet übersteht und dem Tauschpartner sämtliche Kreaturen rückerstatten kann. Um diese Taktik gelingen zu lassen, muß der nunmehr mächtige Held schon in der Lage sein, den Kampf selbst zu beginnen. Fällt der wehrlose Charakter in die Arme des Gegners, ist er ihm natürlich schutzlos ausgeliefert und haucht alsbald sein kostbares Leben aus.

Häufiger haben es die Gegner sogar auf einen speziellen Helden der eigenen Reihen abgesehen, die Verfolger lassen sich von ihm wunderbar an der Nase herumführen. Stehen mehrere Helden zur Verfügung, sollte sich der anvisierte Recke möglichst weit von seinen Peinigern entfernen. Wiederholt er diese Prozedur


In einer Mission gilt es, einige Dörfer zu beschützen. Mit dieser schwachen Truppe dürfte es da aber noch Schwierigkeiten geben


Befestigte Burgen sollten nur mit flugfähigen Monstern angegriffen werden





Ein Anhänger des Todes? Wem hängt der danach an? Ist das 2000 Goldstücke wert? Fragen über Fragen...

Runde für Runde, bleiben die übrigen Helden auf ihren Erkundungstouren von diesen Gegnern unbehelligt. Der Verfolgte darf zu dieser Zeit keine Kreaturen rekrutieren oder entlassen, ansonsten verliert der Gegner schnell das Interesse an ihm.

Geschickt oder durchschaubar: das Computerverhalten

Aus der Beobachtung und Analyse des feindlichen Kampfverhaltens lassen sich große Vorzüge ziehen. Die unterschiedliche Geschwindigkeit der Monster bestimmt deren Zugreihenfolge; hat eine Kreatur bereits Kampfhandlungen vorgenommen, ist sie erst wieder an der Reihe, wenn alle übrigen ebenso gekämpft haben. Die Aufmerksamkeit eigener Mitstreiter gilt deshalb ausschließlich den Gegnern, die ihren Einsatz noch vor sich haben. Derartiges Vorgehen spart eine Menge Treffer- und Verteidigungspunkte, letztendlich also auch eine ganze Stange Geld. Der größte Vorteil der Computergegner liegt in ihrem Wissen; während die Stärken und Schwächen des Gegners nur zu erahnen sind, weiß dieser über seine Widersacher genau Bescheid. Hierin ist wohl auch die Vorgehensweise des Computers begründet: Seine Recken versuchen nämlich, zuerst die besonders kräftigen Monster auszuschalten, was für die eigenen Truppen wiederum hilfreich sein kann. Um hierdurch Pluspunkte zu gewinnen, sind, neben den Monstern der höheren Klassen, stets einige schwächere mitzuführen.

Die starken Einheiten lenken die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, die schwächere „Nachhut" zermürbt Feinde sozusagen aus dem „Hinterhalt". Sehr zähe Kämpfer mit Schußmöglichkeit sind z.B. die Leiche oder der Titan, ihre Robustheit bietet den übrigen Gefolgsleuten genug Zeit, dem Gegner den Garaus zu machen. Unfaires Verhalten seitens der Computergegner zeigt sich auch in der Wahl ihrer „Opfer". Erst wenn der Computer in puncto Masse und Wertigkeit eindeutig überlegen ist, wagt er den Angriff. Umgehen läßt sich diese Gemeinheit nur durch die Ausnutzung der rundenweisen Autosave-Option. Bei deutlicher Unterlegenheit wird einfach der letzte Spielstand geladen und nun nach Fluchtmöglichkeiten oder Unterstützung gesucht.

Dieselbe Vorgehensweise eignet sich für negative Vorhersagen der Astrologen. Gefährliche Seuchen wie die Pest, die innerhalb einer Woche ganze Armeen halbieren kann, sind durch gespeicherte Spielstände noch abzuwenden. Wird ein vorheriger Spielstand geladen und die Weissagung anschließend erneut unter die Lupe genommen, hat sich das Schicksal meist zum Besseren gewendet. Der Computer vollführt die Auswahl der Ereignisse rein zufällig, es ist somit unwahrscheinlich, dieselbe Nachricht gleich noch einmal zu erhalten.

Nicht zu beeinflussen, aber dennoch sehr hilfreich ist die ungenügende Selbstanalyse der Computergegner. Sie informieren sich zwar über alle statistischen Werte, achten aber nicht auf die Reichweite der eigenen Waffen. Dicht beieinander stehende Gegner nehmen so des öfteren Schaden an selbst produzierten Feuerwalzen oder Zaubersprüchen und hauchen auch schon mal ohne eigene Angriffe ihr Leben aus.

Auge um Auge, Zug um Zug: Taktiken im Kampf

Die sinnvolle Aufstellung eigener Einheiten ist das A und O für eine erfolgreiche Schlachtführung. Es bringt wenig, die Kreaturen an einem Punkt der Karte massiert aufzustellen, sie behindern sich nur gegenseitig und verschwenden wertvolle Bewegungspunkte. Waffen des Gegners, die über mehrere Felder reichen, werden außerdem unnötig bedrohlicher und gefährden gleich mehrere Kreaturen des eigenen Helden. Besser und um einiges wirkungsvoller ist die Aufteilung in Defensiv- und Offensiv-Einheiten. Drachen oder Hydras haben bedeutend bessere Chancen, wenn sie von schießenden Einheiten wie Druiden oder Leichen aus dem Hinterhalt unterstützt werden.

Ob Mitglieder ein und derselben Kreaturengattung besser als Einheit oder zersplittet in kleinere Einheiten kämpfen, hängt von der Aufstellung des Gegners ab. Verfügt dieser über ausgeglichene Monsterscharen an allen Positionen, sollten natürlich auch die eigenen Kreaturen gut verteilt agieren, andernfalls

Auch der gelegentliche Besuch von Friedhöfen kann sich lohnen



Die Burg eines Gegners liegt eigentlich nie ohne Schutz da



fallen die eingebüßten Zugfähigkeiten zu schwer ins Gewicht. Sind die Fähigkeiten der vom Gegner aufgestellten Einheiten sehr unterschiedlich, sollten auf jeden Fall die mächtigeren zuerst unschädlich gemacht werden. Massierte Verbände mit höheren Angriffs- und Verteidigungswerten sind hier deutlich im Vorteil und tragen bedeutend weniger Schaden davon.
In Sachen Zugfähigkeit sind die Widersacher dem Spieler klar überlegen, ihre Monster kommen mehr als doppelt so oft zum Einsatz wie die eigenen. Nur ein Held mit gutem Magieverständnis kann diesen Nachteil durch häufiges Zaubern ein wenig ausgleichen. Eine schon verloren geglaubte Schlacht läßt sich durch Ausweichmanöver mit Magie-Unterstützung seitens des Helden noch zu den eigenen Gunsten entscheiden. Für alle Kämpfe sollte eine Maxime gelten: Menschliches Denkvermögen ist nicht durch Computer-Berechnungen aufzuwiegen. Kämpfe sollten somit niemals der Automatik-Funktion des Rechners überlassen werden. Ein klarer Verstand und etwas Geduld bringen einen auf jeden Fall weiter.



Bei Angriffen auf Burgen bringen die Einheiten ein Katapult mit, das die Burgmauern beschießt

Ein weiterer wichtiger Punkt ist der Winkel, aus dem die Gegner unter „Beschuß" genommen werden. Bestimmte Winkel erlauben es, sie unbehelligt zu traktieren. Greift z.B. ein Titan aus der entferntesten Diagonale an, haben selbst Paladine und Kreuzritter Probleme, ihre Waffen einzusetzen. Kreaturen mit Waffen, die mehrere Felder abdecken, müssen aufpassen, daß sie nicht ihren eigenen Leuten schaden. Neben der Chance, mehreren Gegnern Schaden zuzufügen, sind nämlich auch in der Nähe stehende Mitstreiter nicht gegen deren Wirkung immun. Die Bomben der Leichen sind nur gegen freistehende Gegner anzuwenden, denn sie wirken, neben dem Angriffsziel, auf alle umliegenden Felder.
Um Feinden mit denselben Fähigkeiten ihre Gefährlichkeit zu nehmen, gibt es einen einfachen Trick: Postieren sich die eigenen Gefährten direkt vor deren Nase, weichen diese meist auf die minder starke Zweitwaffe aus. Für diesen Zweck sollten in jeder Gruppe fliegende Wesen vorhanden sein, denn nur sie gelangen schnell genug zum Gegner und können diese Taktik in die Tat umsetzen. Die schlechtere Alternative ist der Eile-Zauberspruch des Helden. Besonders schnelle Einheiten wie Wölfe schaffen es so auch, die Gegner innerhalb einer Runde zu erreichen. Ihre niedrigen Angriffswerte erschweren einen raschen Sieg aber deutlich.

Die Artefakte: Niete oder Gewinn

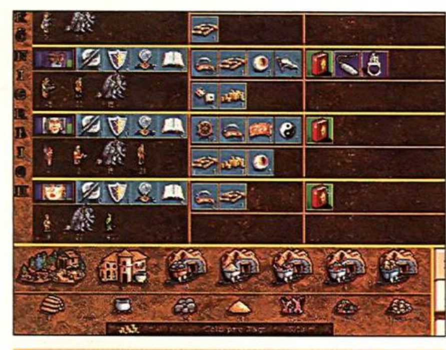


Der goldene Helm ist ein sehr wertvolles Artefakt

Zu Beginn sei gesagt, daß es zwei Arten von Artefakten gibt: solche, die den Helden aufwerten und eine wahre Hilfe sind, und solche, die ihm durch negative Eigenschaften Schaden zufügen. Die Fähigkeit, diese Teile aufzunehmen, ist bei allen Helden begrenzt. Sechzehn ist die maximale Anzahl. Steht ein Kampf bevor, sollten auf jeden Fall ein bis zwei Plätze zur Verfügung stehen; ist dies nicht der Fall, müssen unnütze oder schädliche Artefakte über den Handelsbildschirm an andere Helden übergeben werden.
Leider lassen sich Artefakte nicht aussuchen oder ablegen, sie loszuwerden ist ein umständliches und kostspieliges Unterfangen. Um sich der besonders schädlichen zu entledigen, sollte ein günstiger und wehrloser Held mit ihnen in einen aussichtslosen Kampf geschickt werden - nun muß sich der Gegner mit diesen Gegenständen herumschlagen. Die Bekämpfung dieses Feindes spart man sich nun bis zum Schluß auf, vorausgesetzt, er greift nicht selbst an. Nimmt der betreffende Held Kurs auf eigene Helden oder Burgen, stellt sich ihm ein Recke entgegen, der keine Artefakte mehr aufnehmen kann.

Schummeln erlaubt? Die Cheats

Für ganz ungeduldige Spieler gibt es noch einige Zahlenfolgen, nach deren Eingabe keine Karte mehr Probleme bereiten sollte. Nach errungenen Siegen muß der Spieler aber mit der Tatsache leben, daß er in der Highscore-Liste als Verräter bezeichnet wird.



Eine mit Drachen verstärkte Heldentruppe braucht wirklich niemanden mehr zu fürchten

Auch sei hier nachdrücklich darauf hingewiesen, daß der Einsatz der schwarzen Drachen das Spielgleichgewicht extrem verschiebt und so zu einem deutlichen Spannungsabfall führt.
Das Aufdecken der Karte wirkt sich dagegen etwas nachteilig auf das „Entdecker-Ambiente" aus, beeinflußt aber kaum das Spielgleichgewicht.

8675309 ➜ Mit dieser Zahlenfolge wird die gesamte Karte aufgedeckt
32167 ➜ Fünf schwarze Drachen gesellen sich zur Armee des gerade aktiven eigenen Helden
1313 ➜ Das aktuelle Szenario wird beendet und als verloren gewertet.Besonders sinnvoll...
911 ➜ Das aktuelle Szenario wird beendet und als gewonnen gewertet

Noch nicht genug? Der Editor



Mit dem Editor ist die Gestaltung eigener Szenarien möglich

Das Spiel enthält einen recht einfach zu bedienenden Editor, der vom Windows-95-Hauptmenü aus zugänglich ist. Mit einer einfachen mausgeführten Click & Drop-Technik lassen sich hier auf den zuvor geladenen Karten magische Objekte, Städte und alle anderen Dinge, die in der Welt von „Heroes of Might and Magic II" vorkommen, plazieren.
Die Karten lassen sich selbstverständlich speichern und anschließend als Einzelszenario spielen.



Wer kennt ihn nicht, den eigenwilligen Altertumsforscher Indiana Jones? Passend zum dritten Kinofilm entwarf Lucas Arts 1989 ein Grafikadventure, das sich eng an die Filmvorlage hält. Indy sucht gemeinsam mit seinem Vater nach dem Heiligen Gral. Wie immer haben auch die fiesen Nazis ihre Finger im Spiel.

Deutschstunde

Indiana Jones nimmt zuerst einmal seine Studenten ins Gebet: Er erwartet, daß sie fair vorgehen. Danach begibt er sich in sein Arbeitszimmer und findet unter dem Stapel von Papier ein Päckchen, in dem Henrys Tagebuch liegt. Leider hat die Predigt auf die Studenten wenig Eindruck gemacht, also nimmt Indy den Ausgang durchs Fenster. Hier trifft er auf Donovans Mitarbeiter und unterhält sich mit ihnen. Bei einem kleinen Abstecher nach Hause holt er sich das Bild von der Wand, um sich dann nach Venedig abzusetzen.

Tod in Venedig

Indy belehrt das verliebte Pärchen links außen auf der Terrasse über die schlechte Qualität des Weines. Danach sackt er die Flasche ein und füllt sie am Brunnen auf dem Platz mit Wasser.

Lesen bildet bekanntlich, und so geht er nun in die Bibliothek und sucht sich „Mein Kampf", „Wie fliegt man einen Doppeldecker" und „Karten italienischer Katakomben" aus den Regalen heraus. Danach läßt er den Metallpfosten und die Kordel mitgehen. Im Tagebuch findet er die Position der Bodenplatte, die es einzuschlagen gilt.

Der dritte Mann

Wie gut, daß sich Indy die „Karten italienischer Katakomben" ausgeliehen hat! Schon braucht er den Schmöker, um seinen Weg zu finden. Dem Piratenskelett nimmt er den Haken weg, und die Fackel löscht er mit dem Wasser in der Weinflasche, was wiederum die Falltür öffnet. Einen Stock tiefer überquert Indy die Steinbrücke und studiert die Inschriften, die für später wichtig sind. Auf dem Rückweg bleibt er auf der Brücke stehen und zieht mit dem Piratenhaken



(mit Peitsche benutzen) den Holzpfropf aus der Decke. Die Leiter bringt ihn wieder nach oben; dort stellt er mit Hilfe des Tagebuchs die Statuen neu auf.

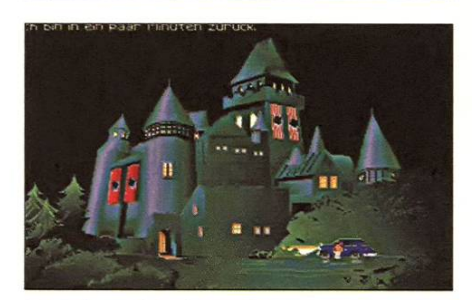
Die Maschine repariert der Alleskönner mit der Kordel, so daß sich die Zugbrücke im oberen Raum senkt, wenn er am Rad dreht. In der Gruft mit den sechs Totenköpfen trommelt er mit Hilfe des Tagebuchs die Melodie nach, was den Weg in die Grabkammer freimacht. Die Inschrift auf dem Schild des Kriegers ist wichtig. Jetzt aber raus hier: Das Schloß am Gitter gibt sofort nach, so daß Indy über die Leiter wieder ans Tageslicht gelangt.



Der tut keinem mehr was

Classic

In einem Schloss zu wohnen



Sprach's und ward nie mehr gesehen...

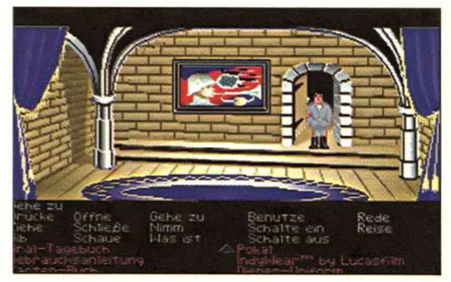
Am Schloß verwehren Wachen den Eingang, doch mit dem richtigen Sprüchlein auf den Lippen kommt der clevere Held auch ohne Prügelei hinein. Hat er ihnen einmal Fransen an die Ohren geredet, ist er fortan Luft für sie. Nur um passende Kleidung sollte er sich bemühen, da der Aufseher sonst mißtrauisch wird. Auch mit dem Diener läßt sich reden - wohlgewählte Worte bringen einen eben doch weiter. Dem betrunkenen Soldaten im rechten Teil des Schlosses entwendet Indy den Krug. Einen Raum weiter füllt er Wasser hinein und löscht damit das Kaminfeuer, so daß er an den Schweinebraten kommt.

Nun stöbert er im Abstellraum herum, bis er die Uniform findet. Dermaßen verkleidet kann er dem Wächter überzeugend erklären, daß er zum Gefangenen will, um ihn zu verhören. Die nächste Wache täuscht Mr. Jones mit der Livree des Dieners: Er lügt, daß er in den zweiten Stock müsse, um für einen Kollegen die Stiefel zu holen. Die beiden Wächter dort trickst er aus, indem er vorsichtig an ihnen vorbeischleicht.

Einer der Räume birgt eine Geldtruhe, der andere eine Kiste mit einer Uniform, in deren Taschen sich ein Schlüssel findet. Dieser paßt zum Abstellraum im ersten Stock. Indy geht dorthin zurück, zieht seine Original-Kleider wieder an und kommt dank des Schlüssels an die Uniform. Diese packt er ein, zieht sie aber erst im nächsten Stock an - das ist ungefährlicher. Der Soldat links oben ist beeindruckt, wenn Indy ihm „Mein Kampf" in die Hand drückt. Die Anlage reagiert auf Bier allergisch, so daß er unbehelligt in den nächsthöheren Stock gelangt.



Aber immer doch!



Der blaue Salon

Nun ist autoritäres Auftreten gefragt: Der nächste Wachmann wird wegen seiner Kleidung gerügt und zur Seite geschubst. Sobald der Dobermann den Schweinebraten bekommt, läßt er den edlen Spender nur zu bereitwillig den Pokal abstauben. Bei der Gelegenheit lohnt es sich auch, aus dem Aktenschrank den Blanko-Paß einzukassieren. Im ersten Stock besorgt sich Indy reichlich Bier, welches er im Krug und im Pokal verstaut. Biff fällt nach dieser Menge glatt um, wenn er nur leicht angestupst wird.

Papa wartet schon lange im Versteck links oben auf den Sohnemann. Letzterer fingert an den Drähten herum, was ihn leider in eine leicht verzwickte Lage bringt. Nichtsdestotrotz robbt er durch Drücken und Ziehen nach rechts zur Rüstung und bringt die Stühle in die richtige Position: Wenn sie so stehen, daß der Spalt dazwischen auf einer Höhe ist mit dem zweiten Strich links der Gardine hinter dem Ritter, dann erfolgt die Kettenreaktion, die schließlich für durchtrennte Seile sorgt. Mit einem leichten Druck auf die Figur am Kamin öffnet Indy den Geheimgang nach draußen und flüchtet mit dem Motorrad nach Berlin.

Ich hab' noch einen Koffer in Berlin

Indiana Jones holt sich von Elsa das Tagebuch und läßt es vom Führer höchstpersönlich unterschreiben. Noch besser eignet sich allerdings der Blanko-Paß für ein nützliches Autogramm. Danach nichts wie weg zum Flugplatz!



Gegen die unbändige Schießwut des Soldaten hilft nur eines: abtauchen, und zwar schnell!

Airport

Fahrkarten kaufen kann jeder - Fahrkarten klauen heißt die Devise der Familie Jones. Papa Henry sorgt beim Mann hinter der Zeitung für Ablenkung, während „Junior" ihm die Tickets aus der Tasche zieht. Die Reise mit dem Zeppelin kann losgehen ...



Hier kann man sich ganz klasse verlaufen

Panik in den Wolken

Frage der Woche: Wie kommen die beiden vom Zeppelin in den Doppeldecker? So: Indy holt sich aus dem Schrank der Funkerkabine den Schraubenzieher, steckt ihn in das Loch der Tür und kurbelt mit diesem Pseudo-Hebel an der Leiter. Ein komplizierter Weg über Plattformen und Leitern führt dann zum Ziel:

Leiter links in der Ecke nach oben
roter Laufsteg
rechts
Leiter nach oben
roter Laufsteg
rechts
rechte Leiter nach unten
links unten

Panik in den Wolken II

Im Doppeldecker hilft nur Arbeitsteilung: Indy „fliegt" mit dem Ziffernblock, Papa schießt auf die Feinde. Wenn die Feind-Flieger von hinten kommen, stehen die Chancen übrigens immer ziemlich schlecht. Je besser die Team-Arbeit klappt, desto größer logischerweise die Entfernung, die man auf der Flucht zurücklegen kann.



Dem Weltrettör ist nix zu schwör

Im Westen nichts Neues

Was die Grenzposten angeht, ist Instinkt und Geschick gefragt: Einige lassen sich bestechen oder bluffen, andere reagieren nur auf schlagkräftige Argumente. Falls Indy vorher den Blanko-Paß mit Führers Unterschrift abgestaubt hat, ist die Familie fein aus dem Schneider.



Ein echter Deutscher kann eben trinken, ohne umzufallen ...oder?

Reifeprüfung

Einfach den Gral einsacken und abhauen - das hatte sich Indy wohl so gedacht. Aber weit gefehlt: Drei Prüfungen liegen vor ihm; das Tagebuch gibt Tips. Zunächst einmal wird die Reaktionsfähigkeit geprüft: Schnelles Ducken - durch Anklicken eines hellen Punktes am Boden - erhält die Gesundheit. Lesen und Schreiben wird im zweiten Test abgefragt: Nur die Bodenplatten mit den Buchstaben J, E, H, O, V und A bringen Indy weiter. Standfestigkeit ist schließlich Voraussetzung für den dritten Test: Schaut Indy sich um, hat er schon verloren. Nur wenn er ohne Unterbrechung die andere Seite erreicht, winkt der Gral.

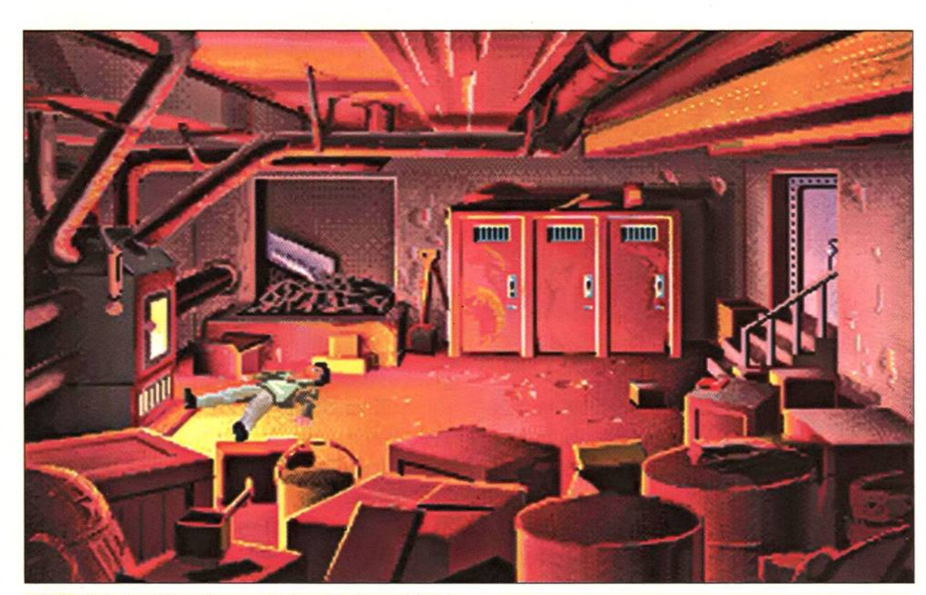
Alle Herrlichkeit auf Erden

Viele Grale verderben die Freude - die Hinweise aus den Katakomben und aus dem Tagebuch helfen Indy, den richtigen zu finden. Hat er ihn, wird erst einmal der Papa damit geheilt. Leider treffen Störenfriede ein. Es gelingt dem Helden, das heilige Gefäß mit der Peitsche aus dem Spalt zu retten. Mitnehmen darf er es jedoch nicht: Der Gral muß im Tempel bleiben - so beendet Indy seine Mission ehrenvoll, indem er ihn dem Ritter übergibt.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Und wieder begibt sich Indy auf Schatzsuche. Im sagenumwobenen Atlantis gab es angeblich ein „vergötterndes" Mittel, auf welches selbstverständlich auch die bösen Nazis scharf sind. Damit die Geschichte nach dem ersten Durchspielen nicht langweilig wird, teilt sich das Abenteuer zwischenzeitlich in drei „Wege". Sei es mit der Faust, mit dem Kopf oder mit Babe – es wird für jeden Geschmack ein Schwerpunkt gesetzt.



Sobald Indy sich aufgerappelt hat, findet er die Statue



Scheint, als hätte Indy kein Glück bei seiner Suche...

Home, sweet Home

Indiana Jones stöbert mißmutig auf dem Dachboden des Barnett Colleges nach einer in Vergessenheit geratenen Statue. Als er die Perculiar-Statue untersucht, übersieht er glatt die offene Bodenluke gleich daneben und stürzt in die Tiefe. Er will gerade das Seil untersuchen, das ihm nun ins Auge fällt, doch schon gibt's wieder ein Scheppern - Indy hat den Expreß ins darunterliegende Stockwerk genommen.

Auch das Bücherregal auf dieser Ebene widersetzt sich seinem Forscherdrang - es geht weiter nach unten. Die Statuen auf dem Tisch haben es selbstverständlich ebenfalls in sich. Somit sitzt der Gute schließlich im Keller.

Classic


So leicht läßt Kerner sich nicht überwältigen

Soviel Pech hat auch sein Gutes, denn im Keller findet Indy nun endlich die gehörnte Statue. Er verläßt den Keller (durch die Tür!) und trifft in seinem Büro auf Marcus und einen Fremden namens Smith. Jones öffnet die Statue und betrachtet staunend die kleine goldene Kugel, die herausfällt. Smith entreißt ihm die Statue und entkommt durchs Fenster. Nur seinen Mantel hat er vergessen ... und damit auch seinen deutschen Paß!

Es stellt sich heraus, daß Mr. Smith in Wirklichkeit Kerner heißt und beim deutschen Geheimdienst arbeitet. Im Mantel verbirgt sich außerdem die Zeitschrift „National Archaeology", in der ein Artikel über Indianas Island-Expedition mit Sophia angestrichen ist. Da erwacht natürlich des holden Helden Edelmut: Er muß nach New York und Sophia warnen.

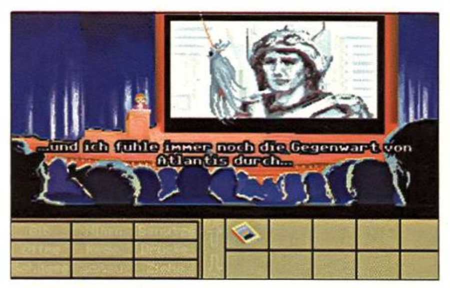
New York, New York



New York (New York)

Problem: Sophias Atlantis-Vortrag ist ausverkauft. Indiana Jones begibt sich also zum Hintereingang und nimmt sich unterwegs eine Zeitung aus dem Newsstand mit. Bei der unvermeidlichen Konfrontation mit dem muskelbepackten Ordner stehen zwei Vorgehensweisen zur Wahl: Wird Sophia in den höchsten Tönen gelobt, so dürfte sich der Gorilla erweichen lassen, beleidigt man ihn andererseits, wird es zu einer Prügelei kommen. Wichtig ist, daß Indy auf die eine oder andere Weise ins Theater kommt.

Da der Bühnenmeister ihn auch nicht vorläßt, hört er sich notgedrungen Sophias Weisheiten an. Schließlich kann er den Alten mit der Zeitung ablenken (Antwort 1) und sich an der Bühnentechnik



Mit ein bißchen Spuk ist die Vorstellung schnell abzubrechen

zu schaffen machen. Er drückt die Knöpfe am Apparat, bis alle drei Lämpchen grün leuchten. Dann noch den kleinen Knopf antippen, und schon ist er mit der Dame verschwunden.

In Sophias Büro sieht's wüst aus - offensichtlich waren die Nazis schon da. Die goldene Kugel haben sie glücklicherweise nicht gefunden, so daß Sophia sie als Anlaß für einen Privatvortrag nehmen kann. Nun weiß Indiana, daß die Dinger Orichalcum heißen und warum. Zeit, die Suche vor Ort fortzusetzen - auf nach Island!

Ice, Ice Baby

Die beiden begeben sich als erstes zu der Ausgrabungsstätte von Professor Heimdahl. Der unterhält sich mit ihnen über das alte Plato-Buch (talk to, The Lost Dialogue, Fragen 1-5). Er verweist sie an seine Kollegen in Tikal und auf den Azoren. Per Lkw geht es also weiter zum Flughafen und von dort nach Tikal.

Die Affen rasen durch den Wald

Unser Abenteurer nimmt den dunklen Pfad durch das Dschungelgestrüpp. Ein flüchtendes Nagetier wird mit der Peitsche nach rechts gejagt, wo es sich in die Schlange verwickelt und somit den Weg frei macht. Am Rande der Schlucht steigt Indy auf den Baum und läßt sich auf die andere Seite befördern. Beim Maya-Tempel trifft er auch seine Freundin wieder. Professor Sternhardt will von den beiden einen Namen aus dem Plato-Dialog wissen; leider muß Indy da



Indy muß sich durch den Dschungel kämpfen



Mit der richtigen Antwort läßt Sternhart die beiden in das Innere des Tempels

passen. In seiner Verzweiflung fragt er sogar den Papagei, und siehe da, der weiß Bescheid.

Beim zweiten Anlauf, mit der richtigen Parole, wird der Eintritt gewährt. Drinnen schaut sich Indiana Jones die spiraligen Figuren rechts vorne an und versucht, eine davon - die dunklere, lockere - herauszuziehen, was aber nicht funktioniert. Er bittet Sophia, den Professor abzulenken (Antwort 2), und besorgt sich draußen die Petroleumlampe. Er öffnet sie, sobald er wieder vor der Spirale steht, und reinigt das Ding mit dem Petroleum (use opened kerosene lamp on spiral design). Nun kann er sie abnehmen und an dem Tierkopf an der Wand anbringen, der jetzt einem Elefanten verflixt ähnlich sieht. Indy zieht am Rüssel und entdeckt damit eine geheime Grabkammer. Leider ist Sternhardt schneller - er schnappt sich die Steinscheibe und macht sich damit aus dem Staub. Indy steckt dafür das Orichalcum ein und verläßt mit Sophia ebenfalls die ungastliche Stätte. Sie weichen dem Dschungel nach rechts aus, nehmen den Truck, fahren zum Flughafen zurück und fliegen erneut nach Island.

Like Ice in the Sunshine

Zunächst entdecken sie hier den toten Professor, für den sich leider nichts mehr tun läßt. Indiana Jones wendet sich daher sofort der halb ausgebuddelten Figur zu und steckt eine Orichalcum-Kugel hinein, was das Eis zum Schmelzen bringt. Ist die Figur frei, steckt er sie ein - und schon kann das Gespann per Lkw zum Flughafen zurückkehren und zu den Azoren fliegen.



Zurück in Island: Der Professor ist tot


Mit Costa läßt sich leicht verhandeln

My Island in the Sun

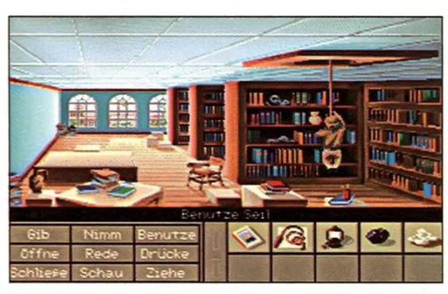
Ziel ist Costas Haus, wo Sophia die Anweisung erhält, den guten Mann anzumachen. Sie klopft also höflich an und wird auch eingelassen. Sie fragt sofort nach Platos Dialog, ist jedoch nicht bereit, ihrem Gegenüber ihre Halskette zu überlassen. Der Flegel läßt sie einfach stehen. Sie kann sich nun erneut mit Indy absprechen. Dieser tritt daraufhin ein und bietet die Island-Figur (Antwort 1/1). Leider stellt sich heraus, daß Costa gar keine Kopie besitzt. Sie sei statt dessen in einer gewissen Sammlung zu finden - die sich rein zufällig in Indys College befindet! Da ist wohl ein kleiner Abstecher nach Hause fällig, wie gehabt per Auto und Flugzeug.

The Green, Green Grass of Home

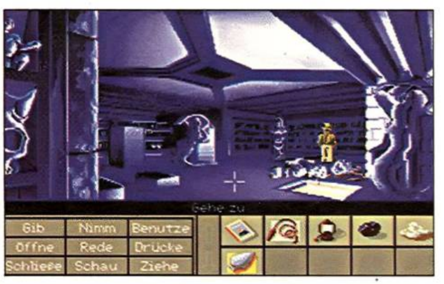
Im College nimmt Indiana Jones links die Treppe in den Keller und sucht sich dort einen schmutzigen Fetzen und ein Stück Kohle. In der Bibliothek findet er unter dem alten Pult einen abgelutschten Kaugummi, den er ebenfalls an sich nimmt. Per Seil geht's ein Stockwerk höher, und er findet nach einigem Suchen im rechten Regal eine alte Pfeilspitze.

Nun schiebt er die Kiste links vor dem Regal zur Seite und schaut nach, ob in der alten Truhe dahinter die gesuchte Sammlung steckt. Wenn ja, fehlt jetzt noch der Schlüssel zur Truhe. Den gibt's folgendermaßen:

Indiana der Schlaue holt sich aus seinem Kühlschrank im Büro (gegenüberliegende Straßenseite) die Mayonnaise. Diese schüttet er vor dem Totempfahl aus, so daß sich das zentnerschwere



Per Seil geht's wieder nach oben



Hier sollte sich eigentlich der Dialog verstecken

Ding bewegen und unter die Deckenluke schieben läßt. Nun kann man nach oben klettern (walk hole - Deckenöffnung anklicken).

Oben fällt ihm sofort die kleine Urne neben der Öffnung auf, in deren Asche sich tatsächlich der Schlüssel für die Truhe versteckt. Endlich kann er Platos Dialog bergen!

Falls nicht die richtige Sammlung in der Truhe ist, windet er den Tuchfetzen um die Pfeilspitze und schraubt mit diesem Werkzeug das umgefallene Bücherbord auseinander. Und wenn er dort auch kein Glück hat, hilft nur noch der Keller: Indy klebt sich den alten Kaugummi unter die Schuhsohle und erklimmt die Kohlenschütte, so daß er im Raum mit den Katzenstatuen landet. Er nimmt die Wachsfigur, kraxelt zurück in den Keller, macht die Feuerstelle auf und wirft die Wachsfigur hinein, was ihn nun endlich in den Besitz dieses dämlichen Dialoges bringen sollte.

In seinem Büro findet er eine vergeistigte Sophia vor, die von drei Steinscheiben phantasiert. Sie weiß sogar, wo die guten Stücke zu finden sind und wie Indys Zukunft aussieht...

Drei Wege führen nach Atlantis

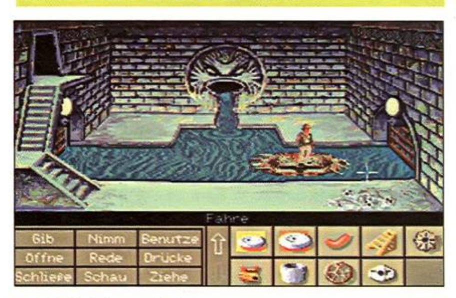
An dieser Stelle muß sich unser Held entscheiden, wie er künftig vorgehen will. Auf dem „Fists"-Weg darf er sich ein bißchen öfter prügeln, auf dem „Wits"-Weg sind die kleinen grauen Zellen gefragt. Und falls er Sophia an seiner Seite haben will, wählt er „Team".


Sophia kommuniziert wieder mit Nur-Ab-Sal

Wichtig ist in allen drei Fällen das Plato-Buch, welches häufig studiert werden sollte (look at). Ratsam wäre es natürlich auch, jetzt erst einmal den Spielstand zu sichern - es warten schließlich noch viele Abenteuer...

Weg 1: Wie die Faust aufs Auge

Heirate nie in Monte Carlo

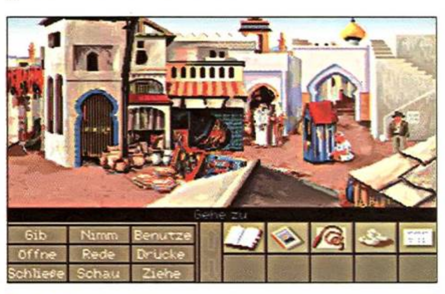


Indy in Monte Carlo

Jonesy begutachtet zunächst den Touristen mit der Blume im Knopfloch vor dem Hotel. Er spricht ihn an (Antworten 2/2/2), muß aber wiederum eine Plato-Frage beantworten, bevor er eine Visitenkarte bekommt. Daraufhin besteigt er ein Taxi und nimmt den nächsten Flieger nach Algier.

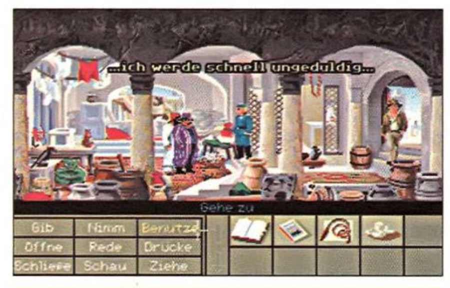
Eine Nacht in Algier

Hier wendet sich Indiana nach ganz links und gelangt in eine Sackgasse, in der ein Trödler seinen Kram anbietet. Er gibt ihm die Visitenkarte (Antwort 1/1) und wird daraufhin von Abdul angewiesen, auf Jabbar zu warten. Unser listiger Abenteurer verfolgt ihn trotzdem bis zu seinem Haus, wo er mit ansehen muß, wie ein Nazi Omar und Abdul befragt. Er nimmt die Peitsche, schlägt mir ihr nach dem Topf an der Wand und setzt damit den deutschen Dickschädel außer Gefecht. Omar zeigt sich dankbar (Antwort 1/2), erzählt Indy von einer Karte und gibt ihm ein Kamel mit auf den Weg. Um die Karte zu finden, nimmt Indiana einen Stecken aus dem Topf und angelt sich die Wäsche von der Leine, die sich bei genauerer Betrachtung als Karte entpuppt. Er besteigt also sein Wüstenschiff und begibt sich in die Wüste.



Algier

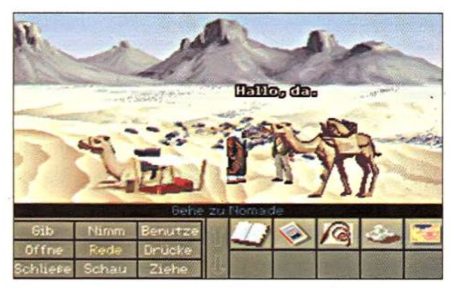
Classic



In Omars Wohnung wartet schon ein Nazi

Bis zum Nomadencamp gilt es, ständig den Deutschen auszuweichen. Erwischen sie ihn, hilft nur der Rückzug (Antwort 3) oder aber Gewalt (Antwort 1). Die Nomaden werden bezüglich der Landkarte gefragt (Antwort 2). Schließlich ist so die verlassene Grabungsstätte erreicht.

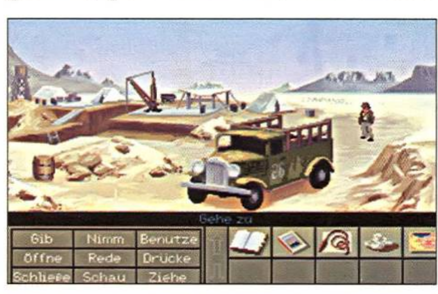
Der Fluch der Mumie



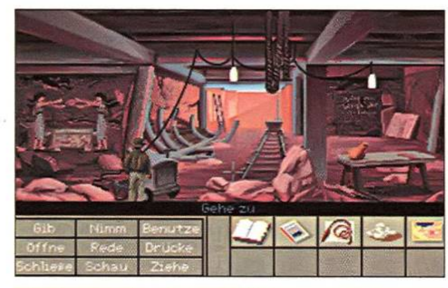
Die Nomaden erweisen sich als äußerst hilfsbereit

Beim reparaturbedürftigen Lkw befindet sich der Eingang. Per Leiter geht es hinunter - leider ist es recht düster. Indiana berührt Metall, findet den Schalter, und es ward Licht. Er packt eine der Schiffsrippen ein, außerdem den Tonkrug mit der Orichalcum-Kugel vom Tisch und das Holzstück. Weiter rechts befindet sich eine eingestürzte Wand, an der er mit der Schiffsrippe gräbt und so eine Karte aufstöbert. Er steckt das Holzstück in das Loch, schaut sich ganz links die alte Zeichnung an und drückt auf die Kugel in der Mitte. Im Geheimfach findet Indiana den Sonnenstein, den er auf das Holzstück steckt.

Platos Dialog weiß mehr über die Verwendung des Steins und wie er ausgerichtet werden muß. Indy klickt zum Schluß auf das Holz und öffnet so eine Geheimtür. Die Steinscheibe von der Karte ist nicht zu vergessen, denn kaum ist er durch die Tür getreten, geht's auch schon nach oben.



Die Ausgrabungsstätte



Im Inneren der Grabungsstätte

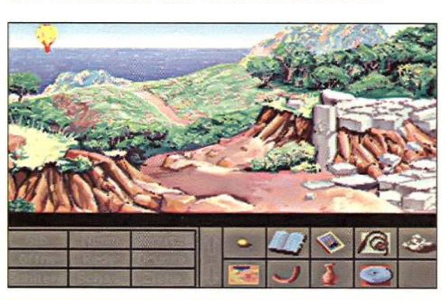
Den Deutschen entwaffnet er mit der Peitsche, rennt nach links und entert den Heißluftballon. Indem er Wasserstoff zugibt oder Ballast abwirft, kann er steuern. Er fährt zunächst in Richtung Stadt, dann zum Meer und gelangt nach Kreta.

Griechischer Wein

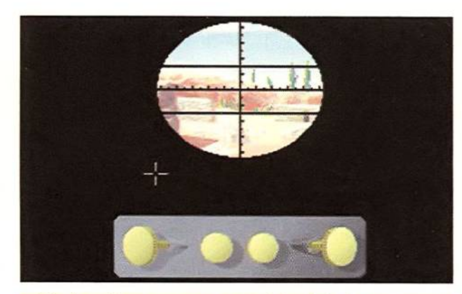
Auf zu den Ruinen. Von dort geht's über die Hängebrücke, um das Vermessungsinstrument samt Stativ einzusammeln. In den Ruinen entdeckt er danach eine Wandzeichnung, die ein Dreieck darstellt. Indy braucht also den Schädel, den Schwanz und die Hörner eines Stiers.

Die Hörner liegen ziemlich in der Mitte der Ruinenstätte, und Schädel und Schwanz sind in der Nähe unter einem Steinhaufen begraben. Nun stellt Indy das Stativ auf den Schädel und schaut durch das Vermessungsinstrument - die Einstellung erfolgt durch die Schrauben. Vom Schädel aus wird das Fadenkreuz auf die Außenkante des linken Horns ausgerichtet - wenn die Richtung stimmt, erscheint eine Orientierungslinie.

Vom Schwanz aus richtet er das Fadenkreuz auf das rechte Horn - die beiden Linien bilden nun einen Kreuzungspunkt, den Indy markiert. Dort findet er beim Graben mit der Schiffsrippe nämlich den Mondstein. Nun wendet er sich nach Süden, wo sich weitere Ruinen befinden. Weiter rechts steht ein Steinpodest, mit dem er die beiden Steinscheiben benutzt. Das „Wie" verrät ihm wiederum der gute alte Plato. Indy drückt auf die Spindel, und schon öffnet sich die nächste Tür. Der Deutsche wird verprügelt (Antwort 1,2). Leider hat seine Seite aber Sophia, so daß sich Indy durch die Geheimtür aus dem Staub macht.



Per Ballon geht's nach Kreta



Mit dem Vermessungsgerät läßt sich der Mondstein ausfindig machen

Labyrinth of Love

Von den Statuenköpfen sind Ares und Apollo auszusuchen. Indiana Jones geht in den nächsten Raum und angelt sich mit der Peitsche den dritten Kopf. Nun geht's die Treppe hoch, durch den linken Eingang, der in einen Raum mit fünf Türen führt. Indy wählt jene links des Eingangs und steht dem Minotaurus gegenüber. Er schlägt ihm mit der Peitsche den Kopf ab, was einen Lift nach unten in Gang setzt.

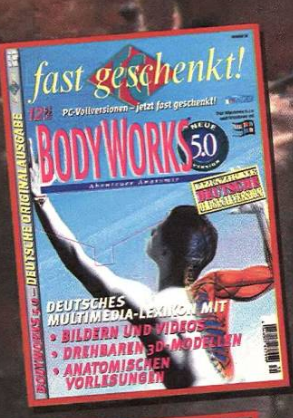
Wiedersehen macht Freude - leider ist der Professor tot. Indy holt sich von ihm den Stock und liest seine Notizen. Dann geht er weiter bis zum Wasserfall, wo das Fahrstuhl-Gewicht hängt. An der Kette klettert er hinauf und geht immer nach rechts, bis er wieder in dem Raum mit den fünf Türen steht. Hier legt er die Statuenköpfe auf die Absätze, wodurch sich das Gitter öffnet. Er geht hindurch, dann nach rechts durch die Tür und noch einen Raum weiter, wo ein großes Gewicht an einer Kette hängt. Er kickt mit dem Stock den kleinen Stein weg, geht zu dem großen Statuenkopf zurück und steckt ihm den Stock ins Maul. Jetzt fährt der Lift nach oben ab, und Indy kann eine weitere Orichalcum-Kugel aus der Kiste abstauben.

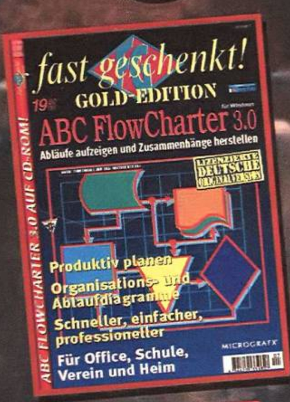
Im nächsten Raum versperrt ein Stein den Durchgang. Er schiebt und zerrt und schafft es tatsächlich, daß der Klotz sich bewegt. Dahinter ist ziemlich viel Nichts. Indy läßt die Peitsche um einen Felsvorsprung wirbeln und kommt so hinüber.

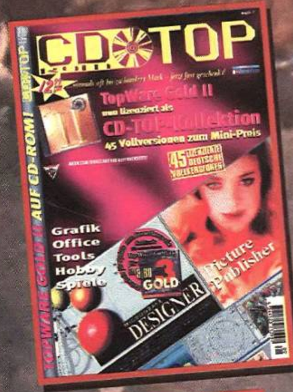


Das Labyrinth von Kreta

Vollversionen fast geschenkt!















DEMNÄCHST AM KIOSK!

Achten Sie auf die Goldprägung:

... denn nur wo Gold drauf ist, ist auch Gold drin!

TREND Redaktions- & Verlagsgesellschaft mbH · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-500 · Telefax: 07631/360-599 · Internet: www.trendverlag.de

Classic



Per Aufzug kann Indy die Goldkiste erreichen

Die Höhlenkinder

Indiana versteckt sich hinter den hohen Steinblöcken, bis ein Deutscher vorbeikommt. Der kriegt das Trumm auf den Kopf. Es folgt eine kleine Schlägerei, bei der auch ein weiterer Gegner einen der losen Tropfsteine abbekommt. Der Doktor nimmt den Stalaktiten mit und eilt dem Gesang entgegen. Die riesige Kugel wird mit dem Tropfstein in Bewegung gesetzt, bleibt aber leider in der Tür stecken.

Im Tunnel wartet ein weiterer Deutscher, dem Indy ein paar nette Trinklieder beibringt. Nun kann er zu dem Felsbrocken zurück, den er mit der Schiffsrippe in Richtung Soldat schubst. Der widerspricht dann auch nicht mehr, als ihm die Orichalcum-Kugeln und der Metallsucher abgenommen werden.

An der Stelle, wo der vom Tropfstein Dahingeraffte liegt, packt Indy seine Kugeln in die goldene Kiste. Der Metallsucher zeigt nun auf die Felsspalte, in die er flugs seine Peitsche hängt. Siehe da, zum Vorschein kommt Sophia.
Sie bringt den Weltstein mit. Die beiden begeben sich schnellstens, an dem platten Deutschen vorbei, zum Kartenraum. Frei nach Plato legen sie die drei Steine aus, drücken die Spindel und öffnen so die nächste Tür. Die Steine kommen natürlich mit. Laut Steinwegweiser ist die nächste Station Thera...

Thera – med

Nach links geht es am Dorf vorbei in die Berge, zu den Ausgrabungsstätten. Das Reparaturset beim Lkw kommt mit, aber das war's hier auch schon. Am Hafen spricht Indy mit dem Kapitän auf dem Boot (Antwort 1,2). Die gewünschten Koordinaten gibt's im Plato-Buch. Auch über den Rechenfehler weiß der schlaue Dr. Jones Bescheid - die Zahl muß durch zehn geteilt, die Himmelsrichtung in das Gegenteil umgesetzt werden (260 Meilen nordöstlich wären also 26 Meilen südwestlich). Im zur Verfügung gestellten Taucheranzug entdeckt Indy zum Glück rechtzeitig ein Loch, das er mit dem Flickset kittet. Dann macht er den Luftschlauch am Anzug fest und zieht diesen an. Sophia schaltet



Indy und Sophia im Kartenraum

den Generator an und schickt den Gefährten mit dem Kran in die Tiefe. Leider geht ihm schon bald die Luft aus - die Deutschen intervenieren. Da bleiben ihm gerade mal drei Minuten, um die Luftschleuse unter Wasser zu erreichen ...

Weg z. Gehirnjogging

Monte Carlo, mon Amour

Auch hier sucht Indiana vor dem Hotel Monsieur Trottier (Antwort 2, 2, 3). Mit der Visitenkarte im Gepäck fährt er im Taxi zum Flughafen und düst nach Algier.

Die Karawane von Algier

Wieder ist die Sackgasse das Ziel des Abenteuerlustigen, wo er dem Trödler Abdul die Visitenkarte überreicht und ihm dann durch die Stadt folgt. Ist der bei seinem Haus angekommen, tritt auch Indy ein, worauf Omar Abdul zur Polizei schickt. Indy versteckt sich jedoch flugs in dem Schrank mit der Gittertür und wartet, bis Omar vorbeikommt. Dann verläßt er sein Versteck wieder, greift sich den Stock und angelt sich die Landkarte von der Wäscheleine. Auch die beiden kleinen Statuen finden noch Platz in seinem Gepäck. Egal, ob Omar brüllt und schreit - per Kamel geht es ab in die Wüste.

Ist er nicht vorsichtig genug, trifft er immer wieder auf Fremdenlegionäre, die sich aber mit einer Statue besänftigen lassen. Wenn das nicht klappt, muß er allerdings in die Stadt zurück. Auch hier führt der Weg von einem Nomadencamp zum anderen, bis schließlich die verlassene Grabungsstätte erreicht ist.

Das indische Grabmal

Zuerst öffnet Indy den Lastwagen - er findet ein Telegramm, das ihn veranlaßt, Trottier zu Hilfe zu eilen. Da Technik immer in den ungünstigsten Momenten versagt, springt der Lkw natürlich nicht an. Kein Wunder ohne Zündkerze und Batterie, wie sich mit einem fachmännischen Blick unter die Motorhaube feststellen läßt.

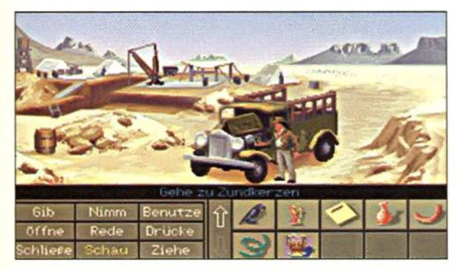
Also nimmt er die Leiter abwärts in die Höhle, tastet sich im Dunkeln bis zur Lichtmaschine vor, steckt den Schlauch (rubbery thing) und den Tonkrug mit dem Orichalcum (clay thing) ein. Auch die Schiffsrippe wird wieder eingepackt. Nun geht er zum Lastwagen, öffnet den Benzintank, steckt den Schlauch hinein und zapft Benzin in den Tonkrug ab.

Er schließt den Tank wieder, klettert erneut in die Höhle, sucht die Metallkappe an der Lichtmaschine, öffnet sie und füllt das Benzin ein. Er braucht nur noch den Schalter zu finden, und schon gibt's Licht.

An der hinteren Zeichnung drückt er auf das runde Ding in der Mitte, woraufhin sich das geheime Fach öffnet. Indy schnappt sich die Statue und holt sich aus der Lichtmaschine die Zündkerze - nachdem er den Generator ausgeschaltet hat, natürlich. Im Motorraum des Lastwagens macht sich die Kerze ziemlich prächtig. Die Statue wird mit dem Metall „scharf“



Auf Thera



Der Lkw läßt sich mit der Zündkerze wieder fit machen

gemacht, so daß sie als Batterieersatz dienen kann. Schon steht der rasenden Fahrt zum Flughafen nichts mehr im Wege.

Ich hab' noch einen Koffer in... Monte Carlo

Monsieur Trottier läßt sich von Indys Telegramm nicht so recht überzeugen (Antwort 1/3,4,1,1) und fällt prompt in die Hände der Nazis. Unser unerschrockener Held greift sich irgendein Auto und verfolgt die Flüchtenden. Schließlich wird es ihm zu blöd - er baut einen hübschen Crash und schlägt damit die Nazis endgültig in die Flucht. Trottier ist etwas lädiert (2,2,1,3,2,1,1,1,1), den Sonnenstein hat er weggeworfen. Indy sucht nun nach der Straßenecke, indem er sich alle Schilder anschaut, und findet den kostbaren Stein schließlich in einem Gully. Es geht daraufhin mal wieder zum Flughafen.

Thera – pie

Am Hafen nimmt Indiana unauffällig das Fischernetz von der Leine mit. Dann geht es in die Berge, rechts befindet sich dort eine Ausgrabungsstätte. Dort schließt er die Kiste und nimmt die Rechnung vom Deckel ab.

In der Höhle steht ein Spaten, den er ebenfalls einpackt. Die Tür vor der Mauer wird geschlossen, wodurch sich eine Klappe im Türrahmen öffnet. Hier liegt die Spindel, mit welcher der Sonnenstein benutzt werden kann. Auch die alte Steinplatte hinter der Tür muß mit; danach wird die Tür wieder sorgfältig geschlossen. Den verschütteten Höhleneingang bekommt Indy mit Muskelkraft und Spaten frei.



Indy in der Höhle auf Thera



Do it yourself: Indy bastelt sich einen Ballon

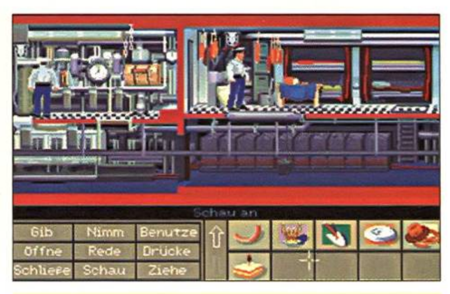
Als er endlich das Dorf erreicht, haben die Nazis bereits Sophia geschnappt. Die große Kiste am Pier gehört ihm, das kann er dem Hafenmeister mit der Rechnung beweisen (Antwort 1). Also darf Indy den Ballon mitnehmen. Auch der Korb weiter links wandert in sein Inventar, nachdem er dem Hafenmeister dafür die Steintafel in die Hand gedrückt hat - der kann die Schrift sogar übersetzen. Mit dem Korb kehrt Indy zur Grabungsstätte zurück und setzt den Ballon dort zusammen: Das Fischernetz kommt um die Hülle, der Korb wird unten festgemacht. Mit Hilfe des Schlauchs leitet er Gas aus dem Berg in die Hülle, und schon bald kann er losfahren. Ziel ist das U-Boot, das bis jetzt noch friedlich mitten auf dem Meer tuckert.

Yellow Submarine

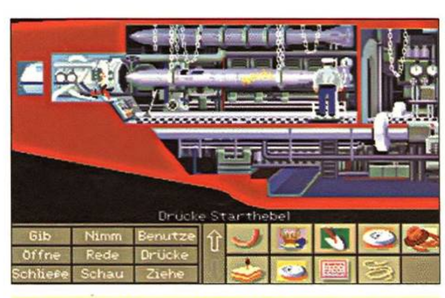
Nach der Landung klettert Indy ins U-Boot und klaut dem vorbeikommenden Matrosen die Uniform. Danach besteigt er den Turm und öffnet die Luke. Im ersten Unterdeck liegt die Kombüse, wo er sich mit Brot und Aufschnitt ein Sandwich bastelt.

Das Vesperbrot gibt er sofort danach dem Soldaten, der den Schrank bewacht. Dieser holt sich allerdings lieber selbst was, so daß Indy die Schränke durchsuchen kann. Die Steinscheiben und die Torpedo-Gebrauchsanweisung landen natürlich in seinen Taschen. Auch die Wäscheleine soll mit.

Im vorderen Torpedoraum wird nur der Öl-Lappen abgestaubt, im hinteren trifft Indy auf den maulenden Matrosen (1,2). Nun macht sich der ölige Lappen gut als Überbrückung für die kaputten Kabel.



Indy in der kleinen Kombüse des U-Bootes



Hier verursacht Indy einen kleinen Kurzschluß

Anhand der Anleitung aus dem Schrank macht sich der Doktor nun am Kontrollpult zu schaffen und drückt den Feuerhebel, was den Lappen in Brand setzt und die Mannschaft auf den Plan ruft.

Per Falltür klettert Indy nach oben in den vorderen Torpedoraum, wo er wiederum am Pult bastelt. Er öffnet ein Feuerrohr, macht die Wäscheleine am Feuerknopf fest, klettert in das Rohr, hält die Leine fest, schließt das Rohr und zieht an der Leine. Fliegen ist eben schöner als schwimmen!

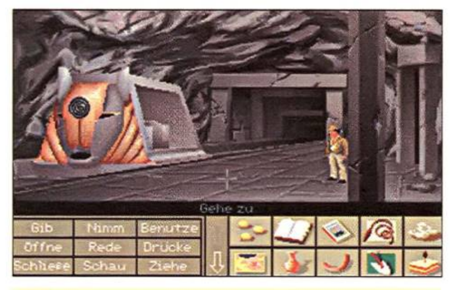
Kreta sehen und sterben

Am Labyrintheingang richtet Indiana Jones seine Steine mit der Spindel aus und findet die Geheimtür (siehe Weg 1). Auch die goldene Kiste und die Orichalcum-Kugeln bekommt er wie im ersten Weg. Die Steinscheibe liegt diesmal praktischerweise gleich beim toten Professor. Auch Wollschal und Kamm werden einkassiert. Im nächsten Raum sieht er einen Apparat und legt eine Orichalcum-Kugel in die Batterieersatz-Statue - beides zusammen kommt nun in die Apparatur, die sich in Bewegung setzt und den Weg zum Kartenraum freifräst. Mit der Spindel-Stein-Methode öffnet er dort die nächste Tür und kommt zum Wasserfall. Etwas weiter geradeaus liegen alte Knochen und weitere Orichalcum-Kugeln, die zu den anderen in die goldene Kiste wandern.

Nun macht er den Kamm an der Wäscheleine fest und reibt ihn an dem Wollschal, was einen brauchbaren Orichalcum-Sucher ergibt und zu einer Wand links neben dem Wasserfall führt. Mit der Schiffsrippe gräbt sich Indy zur Tür vor. Dahinter wartet ein seltsames Gefährt, das



Sternhart hat seine Forschereien aufgegeben...

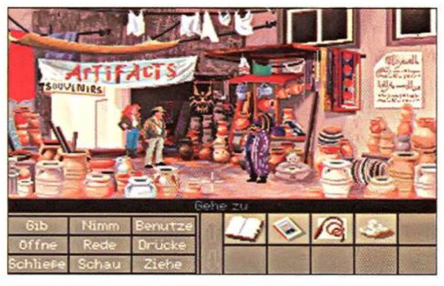


Mit der U-Bahn geht's direkt nach Atlantis

sich in Bewegung setzt, wenn er die Metallkugel in das Maul steckt. Schon rückt Atlantis näher ...

Weg 3: Im Team, oder: Geteiltes Leid ist auch keine doppelte Freude

Komm, wir geh'n nach Algier



Auf diesem Weg ist Omar höchstpersönlich im Laden

Die beiden gehen zum Trödelladen in der Sackgasse und holen sich die Maske - Omar schenkt sie ihnen sogar auf Anfrage. Auf dem Marktplatz überredet Indy seine Gefährtin, sich dem Messerwerfer zur Verfügung zu stellen, und schubst sie in dessen Richtung. Als Belohnung gibt's eins der Messer. Und nix wie weg zum Flughafen...

Heirate nie in Monte Carlo – und wenn, dann auf gar keinen Fall Sophia!

Trottier will auch diesmal nichts von Indy wissen. Sophia gibt ihm den Tip, Nur-Ab Sal zu erwähnen. Gesagt, getan - und es wirkt. Die Antwort auf die folgende Frage steht bei Plato, woraufhin Indy Trottier ins Hotel bringt.

Im Hotelzimmer weist Indy Sophia an, Trottier auf andere Gedanken zu bringen. Dann holt er aus dem Schrank unter dem Spiegel die Taschenlampe und nimmt vom Bett das Laken. Nun noch die Sicherungen ausgebaut, schon hat er die richtige Atmosphäre. Indy wirft sich das Laken über, macht die Taschenlampe an und setzt die Maske auf. Vor lauter Eile läßt Trottier den Sonnenstein liegen. Und wieder geht es per Taxi zum Flughafen ...

Algier hat noch mehr zu bieten ...

Auf zu Omar, wo Indy den Sonnenstein präsentiert. Er bekommt eine Karte ohne Koordinaten. Daraufhin handelt er so lange, bis ihm ein farbiger Gegenstand angeboten wird. Dieser wiederum wandert zum Lebensmittelhändler auf dem Markt, der entweder zufrieden ist oder nur die Farbe mag. In dem Fall muß Indy beim Händler einen anderen Gegenstand gleicher Farbe eintauschen.

Auf jeden Fall sollte diese Sache damit enden, daß Indy und Sophia den Fleischspieß bekommen, welchen sie einem Bettler schenken, der wiederum dafür ein Ballon-Ticket herausrückt. Er begleitet sie noch aufs Dach, wo Indy und Sophia in den Ballon klettern. Dann kappt Indy das Tau, und schon geht die Reise los, zu den Nomadenlagern in der Wüste, wo Indy die Koordinaten der Grabungsstätte erfährt. Bei der Annäherung schießt ein Deutscher den Ballon herunter. Die beiden steigen aus und eilen zum Grabungsort.

Anbaggern – oder was?

Sophia verschwindet erst einmal ganz plötzlich. Indy klettert in die Höhle, sucht wie gehabt die Lichtmaschine, holt sich den Schlauch und den Tonkrug, zapft wie in Weg 2 aus dem Lkw Benzin in den Krug, füllt das Benzin in die Lichtmaschine, holt sich die Schiffsrippe, gräbt an der eingestürzten Wand nach der Karte, setzt das Holz vom Tisch in das Loch in der Mitte ein und steckt den Sonnenstein aufs Holz. Nach Platos Instruktionen richtet er den Stein aus und drückt auf das Holz, womit sich die Tür öffnet, hinter der Sophia steckt. Sie bringt die Verteilerkappe und einen Orichalcum-Sucher mit. Indy nimmt noch die Zündkerze aus der Lichtmaschine, setzt diese und die Verteilerklappe im Lkw ein und macht sich dann auf zum Flughafen.

Kreta

Wie in Weg 1 sucht Indy hier den Mondstein mit Hilfe der Stiereinzelteile, findet im Süden die Spindel und öffnet durch Ausrichten der Steine die Tür zum Labyrinth.

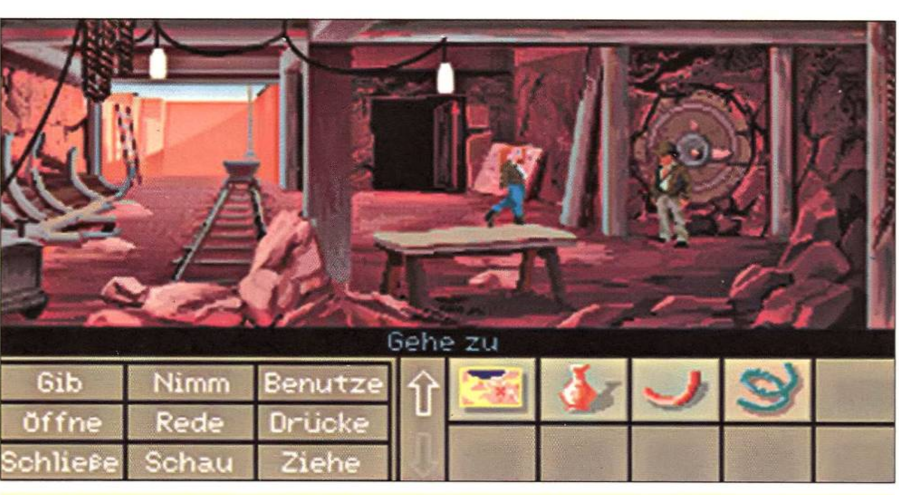
Auch hier geht's weiter wie bei Weg 1: Indy braucht die goldene Kiste und den Weltstein vom toten Professor. Er nimmt den Minotaurus-Lift, wo Sophia schon wartet. Hinter der nächsten Tür versperrt ein Gitter den Weg - durch Kritik an Sophias Figur bringt Indy die Dame dazu, durch das Loch darüberzuklettern und das Tor von drüben zu öffnen.

Im Raum mit dem Skelett und der zerstörten Säule kommt der Orichalcum-Sucher zum Einsatz, nachdem Sophias Kette und die Kugeln sicher in der Kiste verstaut wurden. Die Tür hinter dem Steinschutt gräbt Indy mit der Schiffsrippe frei - schon steht das Team im Kartenraum. Durch das Ausrichten der Steine öffnet sich die Geheimtür ... und Kerner schnappt sich Sophia. Da hilft nur Buddeln mit der Schiffsrippe: Durch das Loch in der Wand kommt Indy zum U-Boot.

U2

Er erklimmt die Leiter zum Turm und sucht die Luke. Der Kommandant weicht seinen Fäusten. Über den Bordlautsprecher läßt er die Mannschaft im hinteren Torpedoraum antreten, so daß er ungehindert ins Unterdeck gelangt.

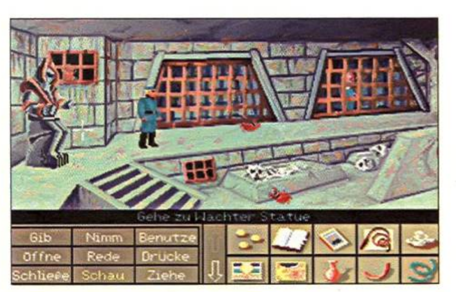
In der Kombüse schmiert er sich wiederum ein Brot, nimmt aber auch den Krug mit. In diesem fängt er im Batterieraum (Zugang durch die Bodenluke) die auslaufende Säure auf. Sophia soll nun die Wachen anderweitig beschäftigen. Indy klettert indes nach oben und nimmt den Abflußsauger mit. Auf der Brücke bricht er einen Hebel ab und steckt den Sauger



Sophia hat ein Faible fürs Verlorengehen



Endlich da: Atlantis



Die Statue befreit Sophia von dem Wächter



Unterwegs mit dem Riesen-Bohrer

an die Stelle. Der Wandsafe hinter Kerners Kammer wird mit der Batteriesäure bearbeitet; Lohn der Mühe sind die Steine und ein Schlüssel.

Wieder oben, schleicht sich Indy von hinten an die Wache, die von Sophia eins übergebraten bekommt. Mit dem Schlüssel läßt sich die Not-Steuerung aktivieren. Das Steuern ist gar nicht so einfach, aber schließlich landet das U-Boot sicher in der Unterwasser-Schleuse. Leider verliert er Sophia schon wieder - aber immerhin ist er nun am Ziel seiner Träume.

Geheimnisvolles Atlantis

Wie immer ist es dunkel. Indy treibt trotzdem eine Leiter auf und benutzt diese, um auf das Steinpodest zu klettern. Er steckt sie dann auch wieder ein. In der Steintruhe liegt ein Metallstecken, der mit einer Orichalcum-Kugel eine tolle Lampe abgibt. Die nächste Tür öffnet sich, indem der Held die Steinscheiben ausrichtet, auf die Spindel drückt und die Statue mit Orichalcum füttert.

Im folgenden Labyrinth interessieren nur die dunkel schraffierten Räume. Indy durchsucht sie alle, versucht aber, die Soldaten links liegen zu lassen. Falls er noch auf dem Fausttrip ist, sollte er allerdings einem die Essensration wegnehmen. Erste Station ist der Raum mit der Statue hinter dem Abgrund. Indy benutzt die Leiter, um zur Figur zu gelangen, und nimmt den Steinbecher mit. Auch die Leiter schultert er wieder tapfer. Im äußeren Gang liegt ein Skelett, dessen Rippen einzustecken sind. Im Raum mit dem Pool leben Krabben, die er in dem Brustkorb fängt, indem er das Sandwich vom U-Boot oder die Ration des Soldaten als Köder benutzt.



Hier läßt sich etwas Lava abstauben

Die ganze Konstruktion mit Krabbe kommt ins Inventar, und Indy sucht in den Räumen die Statue mit dem Fischkopf, um sie dann an sich zu nehmen. Im Lavaraum stellt er den Steinbecher auf den Vorsprung und wendet die Fischkopf-Figur auf die Tafel an. Schon fließt Lava in den Becher, den er natürlich wieder mitnimmt.

Unterwegs stößt er auf zwei Roboterreste - beim einen staubt er eine Metallspeiche ab, beim anderen ein Stück Getriebe. An der großen Orichalcum-Maschine bringt Indy das Speichenstück vorne an und füllt oben die Lava hinein, was ihn um einige Orichalcums reicher macht. Das Speichenstück kommt wieder mit, ebenso natürlich die Kugeln. In den Beutel gehört auch noch die Aal-Figur. Durch die Gitter gelangt er in abgelegene Räume. Landet er dabei zufällig hinter einen Ventilatorgitter bei einem Raum, in dem Sophia schmort, kann er dem Roboter eine Orichalcum-Kugel geben, so daß der den Wächter umrennt.

Nun sucht Indy noch den Raum mit den beiden Schildwachen, wo er die Fischfigur mit Orichalcum abspeist. Er wendet das Orichalcum auf seine Aal-Figur und anschließend noch einmal auf die Fischfigur an. Wieder einmal öffnet sich die Tür, diesmal zu Sophias Zelle. Der Schrott-Roboter gibt nach längerer Suche noch ein brauchbares Stück preis. Ohne seine Teampartnerin geht Indy weiter zum Kanal.

Wir haben den Kanal voll

Mit dem Krabben-Brustkorb-Gebilde hält Indy den Kraken in Schach und durchquert den Kanal. Ein Stück Orichalcum setzt die Roboter-Boots-Krabbe in Gang. Die Steinscheiben öffnen die Gittertüren, so daß Indy in den Raum mit der Treppe kommt. Über die Stufen geht es in den nächsten Raum, wo in einem Schrank ein weiteres Getriebestück wartet. An der Außenseite der Schranktür hängt eine Zeichnung, die sehr wichtig ist.

Mit der Riesenkrabbe geht es weiter zu einem Raum mit nur einer Tür. Indy läßt sich von der riesigen Figur nicht schrecken und macht eine Kette am Arm der Statue fest. Mit der Leiter steigt er an der Figur hoch und schaut sich nach Öffnen der Brustplatte die Mechanik an. Mit Hilfe der Schranktürzeichnung baut Indy die Statue zusammen und läßt sich nach einer Orichalcum-Fütterung die Tür von ihr öffnen. Die Leiter wird dabei leider zu Holzabfall, aber eine Sprosse kann der Held noch brauchen. Noch mehr Türen - eine davon verbirgt einen Lavapool und seltsame Skelette. Das Zepter kommt natürlich mit. Hinter der nächsten Tür steht ein Käfer, der ebenfalls auf Orichalcum reagiert, wenn gleichzeitig das Zepter rechts und die Sprosse der Leiter links eingesteckt und nach oben gedrückt werden. Nun kommt die Sprosse nach links und wird wiederum nach oben bewegt. Schon geht die Post ab - bremsen läßt sich der wildgewordene Käfer nur, wenn beide Hebel nacheinander wieder in die untere Position gebracht werden. Indy überquert die Brücke und erreicht die Lavahalle. Das Bild an der Wand mit den drei großen Kreisen ist wichtig. Vorsichtig überquert er die Lava mit Hilfe der Waben. Auf der anderen Seite führt eine Treppe zur Zentrale.

Grand Central Station

Indy hält sich an das große Wandgemälde von vorher und richtet die Steine entsprechend aus. Mit dem Druck auf die Spindel kommt die Maschine in Gang. Leider erscheinen auch die Nazis. Indy kann selbst mit dem Hinweis auf Platos schlechte Übersetzung Kerner nicht daran hindern, einen Selbstversuch zu starten, der natürlich schiefgeht. Bei Ubermanns Angriff auf ihn selbst braucht Indy die richtigen Antworten (1,2,2,4,4,3,2,1), sonst geht's ihm schlecht.

Ansonsten aber hat er sich das Happy-End jetzt redlich verdient ...



Bye, bye Atlantis!

Imperialismus

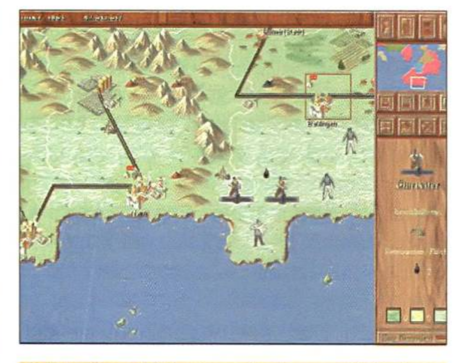


Aus dem Arbeitszimmer des Diplomaten gelangt man zu den verschiedenen Optionen

„Imperialismus" entführt den Spieler in die große Welt der Politik und ist eine gelungene Mischung aus Diplomatie- und Wirtschaftsspiel einerseits und einem militärischen Strategiespiel andererseits. Mit diesem universellen „Ratgeber" sollte es gelingen, die eigene Nation zur Weltmacht zu entwickeln.

Auswahl des Staats und Lage der Hauptstadt

Der erste Schritt ist die Wahl eines Landes. Dabei lassen sich verschiedene Ausgangspositionen unterscheiden: Eine Großmacht auf einer Insel wird eher Flottenpolitik betreiben müssen als eine Landmacht. Wenn man mehrere Großmächte als Nachbarn hat, ist unter Umständen eines Tages ein Landkrieg mit diesen zu erwarten. Liegt man mit mehreren Kleinstaaten auf einer Insel, bietet das die Möglichkeit, den einen oder anderen später militärisch zu annektieren. Diese Auswahl bleibt der Vorliebe des Spielers überlassen. Ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad läßt sich die Position der Hauptstadt frei wählen. Sie muß allerdings am Meer oder an einem Fluß liegen.



Bei der Auswahl der Lage der Hauptstadt ist Sorgfalt geboten

Am besten entscheidet man sich nach der Regel, daß die maximale Bevölkerung mindestens sieben betragen sollte. Es ist hilfreich, wenn sich Holzvorkommen in diesem Radius befinden. Es sollte vermieden werden, daß die Hauptstadt in einer Provinz angesiedelt ist, die über Land an eine Großmacht angrenzt. Sie könnte in Kriegsfall direkt militärisch angegriffen werden, und man ist dazu gezwungen, mehr Truppen in die Hauptstadt zu stellen. Jedoch kann ein Bündnis mit dem Nachbarn auch diese Situation entschärfen.

Der Staatshaushalt

Der Staatshaushalt ist von großer Bedeutung: Nur wer immer genug Geld besitzt, kann diplomatische Initiativen starten, Armeen ausstatten, Bestechungsgelder zahlen oder Land erwerben. Von daher hat man am besten stets ein finanzielles Polster, etwa in Höhe des Kreditvolumens.

Die Zeitung



NATIONALANZEIGER

Verteidigung: 57 — Herbst, 1832

Devron erklart Patagon den Krieg

Es herrscht Krieg zwischen Devron und Patagon, zum Entsetzen der Völkergemeinschaft. Der Außenminister hat es abgelehnt die Auswirkungen der Situation auf unsere Nation zu kommentieren, aber der Verteidigungsminister ließ verlauten er sehe zum jetzigen Zeitpunkt keine Gefahr für unsere Burger.

Kunstler eroffnet Ausstellung einer Buromaterialskulptur

Die Galerie Snodgrass hat eine neue Ausstellung des renommierten Kunstlers Eric Fish angekundigt. Bei den

Patagon erklart Manx den Krieg

Es herrscht Krieg zwischen Patagon und Manx, zum Entsetzen der Völkergemeinschaft. Der Außenminister hat es abgelehnt die Auswirkungen der Situation auf unsere Nation zu kommentieren, aber der Verteidigungsminister ließ verlauten er sehe zum jetzigen Zeitpunkt keine Gefahr für unsere Burger.

Statistikwahn ungesund

In keinem fruheren Jahrhundert war die Zivilisation je so sehr mit dem Messen und Aufzeichnen von Zahlen und Statistiken beschaftigt. Spielt es denn wirklich eine Rolle, welche

Manx ergibt sich Devron

Die Bevolkerung von Manx hat sich Devron kampflos ergeben. Die einst so stolze Nation hat dem korrumpierenden Einfluß von Devron nachgegeben und ist nun nicht viel mehr als ein Werkzeug. Der Außenminister sagte vor Vertretern der Wirtschaft, diese mußten damit rechnen Investitionen in Manx abzuschreiben.

Wurzige Speisen ideal fur warmes Klima

Der beruhmte Gourmand und kulinarische Journalist Matthias A. Geldt hat eine definitive Antwort auf die Frage gefunden, warum das Essen in verschiedenen Teilen der Welt unterschiedlich stark

Alle Artikel, die Namen der beteiligten Nationen enthalten, können von Interesse sein

Zu Beginn jeder Runde erscheint ein Nachrichtenüberblick. Diese Meldungen sollte der Spieler sorgfältig prüfen, denn oft sind darin Anhaltspunkte versteckt, die auf Gefahren oder Möglichkeiten hinweisen oder vielleicht eine Erklärung zum Scheitern einer diplomatischen Initiative enthalten.

Der Einsatz der Experten

Zu Beginn befinden sich in der Hauptstadt zwei Experten: ein Prospektor und ein Ingenieur. Den Prospektor schickt man in nahegelegene Hügel und Gebirge und läßt ihn dort nach Bodenschätzen suchen. Später entsendet man ihn in Kleinstaaten, in denen eigene Botschaften stehen, damit er dort Terrain findet, das durch einen Investor aufgekauft werden kann.

Der Ingenieur legt Eisenbahnstrecken an und errichtet Häfen und Bahnhöfe, später

auch Stadtbefestigungen (Forts). Alle Tätigkeiten von Experten, mit Ausnahme jener des Prospektors, kosten Geld.
Als erstes sollte man die Holzversorgung sicherstellen, indem ein Bahnhof in der Nähe eines Hartholzwaldes (falls vorhanden, sonst in der Nähe von Buschwaldgebieten) errichtet wird, danach werden nahe an der Hauptstadt gelegene Kleinstädte angeschlossen und dort Bahnhöfe errichtet, wodurch deren Wachstum begünstigt wird. Bei der Anlage von Bahnhöfen muß daran gedacht werden, daß diese nicht mehr abgerissen werden können. Es ist also darauf zu achten, daß der Zugang zu vielleicht später gefundenen Ressourcen nicht durch ein zu weiträumiges Schienennetz verbaut ist.



Die Universität ist die Ausbildungsstätte für Spezialisten

anzuschließen, damit sie nicht durch Seeblockaden gegnerischer Mächte abgeschnitten werden können.
Die Entwicklung eines Terrains auf Stufe II ist recht teuer (1000 $). In der Regel ist dies bei landwirtschaftlichen Ressourcen vor 1845 unnötig, empfehlenswert jedoch bei Minen und meist auch bei Hartholzwäldern, da die Industrie im Verlauf der 1830er Jahre einen immensen Bedarf an Holz und Stahl hat. In dieser Phase kann es sinnvoll sein, gerade nicht benötigte Experten (Prospektoren, Landwirte) zu entlassen, damit ihre Arbeitskraft der Industrie zur Verfügung steht, und sie erst wieder einzustellen, wenn sie wirklich gebraucht werden.



Die drei Felder auf der rechten Seite zeigen an, welche Terrains dieser Spezialist noch verbessern kann

Der Technologieerwerb

1815 beginnt man mit zwei Technologien, zu denen mit der Zeit weitere hinzukommen. Anfangs ist der Erwerb relativ billig, im Laufe der industriellen Entwicklung wird es aber immer teurer.



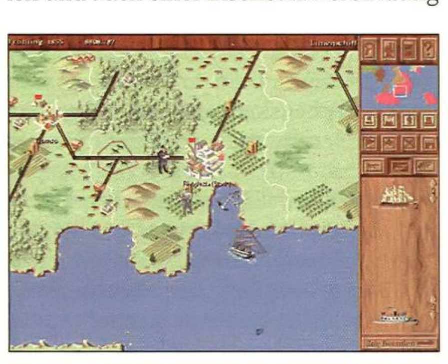
Erworbene Technologien führen zu neuen technischen Möglichkeiten oder Einheiten

Die landwirtschaftlichen Technologien sind nicht unbedingt erforderlich, investieren sollte man aber sofort in „Stromlinienförmige Schiffsrümpfe" (ermöglicht Bau von Klippern), „Kantholzstempel" (erlaubt Minen auf Stufe II), „Gußeiserne Brücken" (ermöglicht Forstwirte und Eisenbahnverbindungen durch Sümpfe) und später die „Mehrzylinderdampfmaschinen" (für Eisenbahnlinien durch Hügelland) sowie „Ölraffinierung". Ansonsten sind alle militärischen Technologien wichtig, vor allem „Bessemerbirne" und „Hinterlader". Man sollte beachten, daß einige Technologien aufeinander aufbauen.



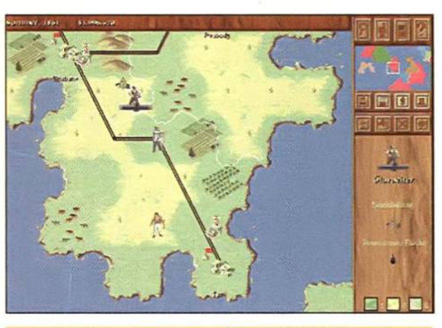
Jedes neue Verfahren stellt einen technischen Fortschritt dar

Ob die Einstellung eines Landwirts sinnvoll ist, hängt von der verfügbaren Lebensmittelmenge und -zusammensetzung ab. Ein Bergarbeiter ist erst dann nützlich, wenn man Ressourcen gefunden hat und diese auch erreichen kann. Als Faustregel sollte gelten: Nicht mehr Experten einstellen als gerade erforderlich sind, da diese der Industrie als Arbeitskräfte entzogen werden und außerdem Geld kosten. Mit fortschreitender Spieldauer kommen Forstwirte und Viehzüchter nach Erwerb der Technologien „Gußeiserne Brücken" bzw. „Futtergräser" hinzu. Beim Aufbau des Verkehrsnetzes sollte man daran denken, abgelegene Provinzen, in denen sich wertvolle Rohstoffe befinden, rechtzeitig mit einem Hafen und auch einer Eisenbahnverbindung



Mit der Zeit gelangt eine Großmacht zu einer enormen Infrastruktur.

Im Gegensatz zu diesen Spezialisten ist der Investor ein Experte nur für die Außenpolitik. Man erhält einen Investor erst dann, wenn man in einem Kleinstaat eine Botschaft eröffnet hat, eine gute Beziehung zu mindestens einem Kleinstaat besteht, genügend Geld im Staatshaushalt verfügbar ist und der Prospektor dort Rohstoffe entdeckt hat.
Mit dem Erwerb der Technologie „Ölraffinierung" können in der Universität Ölarbeiter eingestellt werden. Dies geschieht in den 1850ern, und es sollten sich gleich mehrere Prospektoren auf die Suche nach Ölvorkommen begeben, denn mit Raffinerien und Kraftwerken, die Öl in Treibstoff bzw. den Treibstoff in Energie umsetzen, erhöht sich die Menge an verfügbarer „Arbeitskraft" enorm.



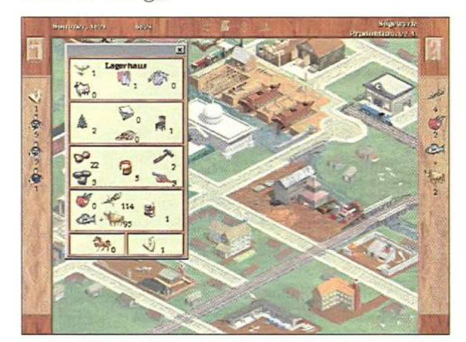
Je mehr Experten bei der Ölförderung eingesetzt werden, desto schneller werden die Ressourcen erschlossen

Der industrielle Aufbau

Spielt man auf den beiden unteren Schwierigkeitsstufen, ist eine elementare Industrie vorgegeben, ab der Schwierigkeitsstufe „Mittel" muß diese vom Spieler selbst aufgebaut werden, was im ersten Zug auch geschehen sollte: Zumindest die einfachsten Fabriken für jede Art von Produktion sind immer nützlich.

IMPERIALISMUS

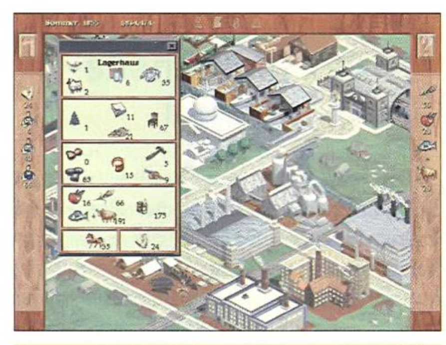
In Branchen, die Hauptexportartikel produzieren (Möbel, Bekleidung, Werkzeuge) ist der Ausbau der Fabriken für Halbfertigprodukte und Endprodukte sinnvoll (vor allem das Sägewerk und das Stahlwerk erzeugen bei wachsendem Produktionsvolumen der Industrie eigentlich immer zuwenig).


In der Hauptstadt ist anfangs die gesamte Produktion beheimatet

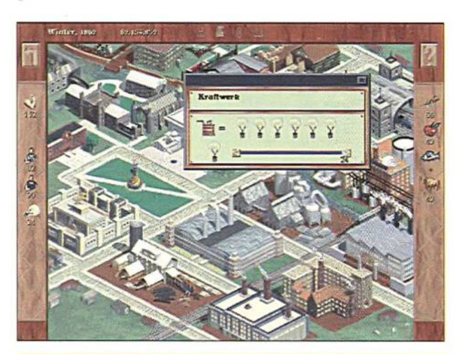
Die Industrie muß jede Runde überprüft werden. Im Lagerhaus verschafft man sich einen Überblick über die verfügbaren Güter, um danach die freien Arbeitskräfte einzusetzen. Bei Beginn des Spiels finden sich im Lagerhaus auch Vorräte an Fertigprodukten sowie Stahl. Vor allem die Stahlreserven sind vorsichtig zu verwenden, denn solange keine Minen existieren, ist die Stahlerzeugung auf das spärliche Angebot von Eisen und Kohle auf dem Weltmarkt angewiesen. Im Lagerhaus sollte immer ein Vorrat an Rohmaterialien für die Industrie vorhanden sein, um Versorgungskrisen und Boykotten oder Blockaden nicht ausgeliefert zu sein. Besonders wichtig ist ein ausreichendes Polster an Nahrungsmitteln.

Arbeitskräfte

Im Kapitol können Arbeiter rekrutiert werden. Je mehr Arbeitskräfte verfügbar sind, desto mehr Produktion ist möglich. Wenn die Industrien jede Runde ein Fertigprodukt Überschuß produzieren können, wird dieses am besten, soweit die Lebensmittelversorgung dies zuläßt, zum Anwerben eines neuen Arbeiters benutzt.


Eine entwickelte Produktion braucht ausgebildete Arbeiter

Ein geringfügiger Überschuß an Arbeitskräften schadet nicht: Es lassen sich dann jederzeit Experten einstellen. Im Krisenfall erlaubt das außerdem den schnellen Aufbau einer schlagkräftigen Truppe.
Facharbeiter und Spezialisten produzieren wesentlich mehr. Die Handelsschule bildet Arbeiter zu Facharbeitern aus, die im Kriegsfall auch bessere Regimentstypen (Grenadiere, Artillerie) ermöglichen. Die Kosten zur Fortbildung verlieren ihren Schrecken, wenn man bedenkt, wie viele Fertigprodukte es kosten würde, statt dessen einfache Arbeiter einzusetzen: Die gesparten Stühle und Bekleidungsstücke kommen so dem Export zugute und bringen Einkünfte und Handelsvolumen!
Ein anderer Vorteil besteht darin, daß eine ausgebildete Arbeiterschaft mit weniger Personal mehr produziert und dabei weniger Nahrungsmittel verbraucht. Als Faustregel kann gelten, daß die Arbeiterschaft etwa zur Hälfte jeweils aus Facharbeitern und Spezialisten bestehen sollte. Damit eine kontinuierliche Ausbildung der neu rekrutierten Arbeitskräfte möglich ist, sollte immer ein Teil der Kapazität des Sägewerks auf Papierherstellung eingestellt sein. Mit dem Aufbau eines Kraftwerks steigt die Menge der verfügbaren Arbeitskraft rapide an. Das erlaubt einen drastischen Ausbau der Produktionskapazitäten.

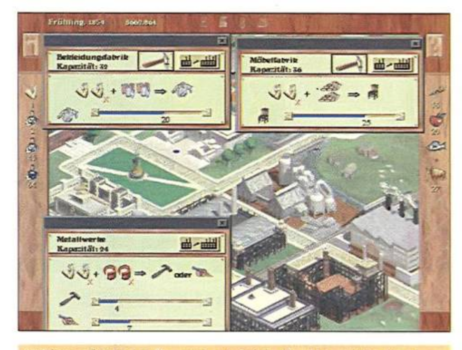

Eine Einheit Kraftstoff entspricht der Arbeitskraft von sechs ungelernten Arbeitern

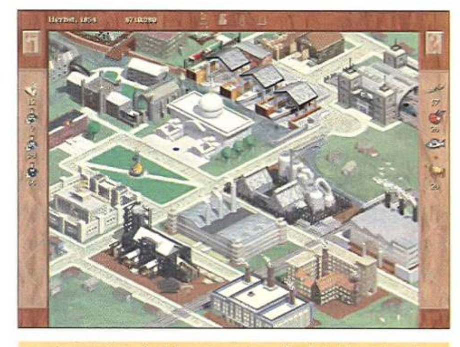
Die Industrie

Während zu Beginn Bauholz das wesentliche Halbfertigprodukt ist, tritt mit der einsetzenden Erweiterung der Kapazitäten Stahl an diese Stelle. Gegen Ende der 1820er Jahre steigt der Stahlbedarf: Stahl wird für Waggons, Aufwertung der Fabriken, aber auch für die Rüstung zum bestimmenden Faktor. In den frühen 1830ern ist der Industriebedarf an Bauholz und Stahl nur noch zu decken, wenn die Kapazitäten der Sägemühle und Stahlwerke mindestens 24, besser aber 36 betragen. Sind ausreichende Woll- bzw. Baumwollmengen verfügbar, dann ist


Dieser Barbar ist noch nicht sehr viel herumgekommen

auch in der Textilindustrie ein Ausbau von Vorteil. Für die Möbel- und Bekleidungsindustrie wie auch für das Werkzeug- und Kanonenwerk reicht es aus, wenn ihre Kapazität ein Drittel der Halbfertigwarenproduktion erreicht.


Während eines Booms gleicht die Hauptstadt einer Baustelle ...

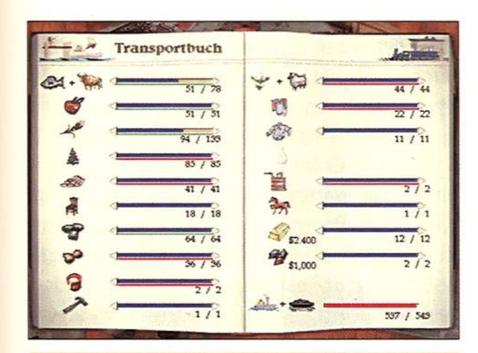

... aber schon bald erstrahlen die Fabriken in eindrucksvoller Größe

Der Aufwertung der Industriezweige, die Fertigprodukte herstellen, sollte immer der Ausbau der Industrien, die entsprechende Rohmaterialien verarbeiten, vorangehen. Natürlich ist ein Ausbau nur dann sinnvoll, wenn in absehbarer Zeit auch die Arbeitskraft zur Verfügung steht, um die erweiterten Produktionskapazitäten zu nutzen. Sobald die entsprechenden Entwicklungen gegriffen haben, ist Überschußproduktion ein Heilmittel gegen Krisen: Nichts ist so ärgerlich wie der Mangel an Geld im Staatshaushalt und Nachteile in der Außenpolitik, die aus zu geringem Handelsvolumen aufgrund von Knappheit an Waren entstehen. Es lohnt sich also immer, auf Vorrat

zu produzieren und einen Teil der Erzeugnisse nicht sofort anzubieten, sondern dann, wenn man gerade Geld braucht.

Transport

Sobald ein brauchbares Netz von Eisenbahnstrecken und Bahnhöfen besteht, werden die Waggons bald nicht mehr ausreichen, um Nahrungsmittel und Rohstoffe zu transportieren. Im Transportbuch tauchen Erzeugnisse, an denen höherer Bedarf existiert, als derzeit transportiert wird, durch einen roten Balken gekennzeichnet auf: Das darf bei Lebensmitteln niemals der Fall sein! Solange noch Transportkapazitäten im Überfluß vorhanden sind, legt man am besten erst einmal eine Reserve an Lebensmitteln an. Sollten Provinzen bereits Halbfertigprodukte herstellen, sind diese wertvoller als die Rohstoffe, die noch verarbeitet werden müßten.



Nur ein gut angelegtes Transportsystem deckt den Rohstoffbedarf

Auf jeden Fall stellt sich mit dem Ausbau des Bahnnetzes schnell ein Mangel an Waggons ein, die man am besten regelmäßig herstellt (ein bis zwei pro Runde, später mehr). Wichtig ist hierbei, daß auch Erzeugnisse, die über Häfen verschifft werden, Waggons zum Transport benötigen. Bei Seeblockaden wird meist ein Überschuß an Waggons verfügbar sein, das gibt sich aber, sobald man die Seezonen wieder unter Kontrolle hat. Da nach dem Ende einer Blockade der Computer nicht automatisch wieder die vorherige Einstellung ausführt, ist es notwendig, jede Runde zu kontrollieren, wie die Transportkapazitäten verwendet werden. Ein anderes Argument für einen rechtzeitigen Ausbau: Die Anzahl Waggons bestimmt, wie viele Truppen in einem Zug bewegt werden können, und im Krieg ist es entscheidend, wer die größere Armee im Kampfgebiet aufbieten kann.

IMPERIALISMUS

Die Handelsflotte

Alle Großmächte beginnen mit vier Schiffseinheiten. Schon im ersten Zug sollte man ein oder zwei große Handelsschiffe bauen, damit sich das Import- und Exportvolumen erhöht. Die Flotten der Großmächte brauchen um 1825 eine Kapazität zwischen zwanzig und dreißig, um 1840 zwischen siebzig und hundert Transporteinheiten. Generell ist die Handelsflotte zu klein, wenn man nicht alle Rohstoffe, die der eigenen Nation angeboten werden, verschiffen und erwerben kann. Dies wird zu Anfang der Fall sein und ist ein Mißstand, den es bis 1830 zu beheben gilt. Wichtig für den Ausbau der Handelsflotte ist der Erwerb der Technologie „Stromlinienförmige Schiffsrümpfe".

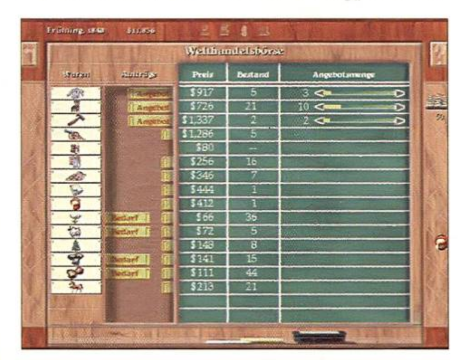


Der Kaperkrieg bringt Schiffe und Rohstoffe des Gegners als Beute

Außer dem Bau zusätzlicher Handelsschiffe gibt es noch zwei andere Gelegenheiten, die Flottenkapazität zu erhöhen: Der Beitritt einer Kolonie fügt der Flotte die Handelsschiffe des Kleinstaats hinzu, Handelsschiffe verfeindeter Großmächte, mit denen man im Kriegszustand ist, fallen der Kaperflotte (mit Waren beladen!) in die Hände.

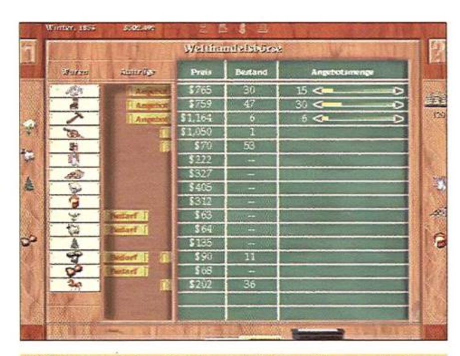
Import und Export

Eine Industrienation versucht auf dem Weltmarkt Rohstoffe (Holz, Wolle, Baumwolle, Eisen und Kohle, später auch Öl) zu erwerben, aus diesen Fertigprodukte



Das typische Marktverhalten einer expandierenden Großmacht

(Bekleidung und Mobiliar vor allem, aber aufgrund des hohen Verkaufspreises auch einige Werkzeuge) herzustellen und diese dann mit Gewinn zu verkaufen.
Holz wird meist nur im Frühjahr und im Herbst angeboten. Kanonen und Pferde sind als Exportartikel ungeeignet, weil sie militärische Güter sind. Schließlich will man ja nicht die Gegner aufrüsten. Halbfertigprodukte (Papier, Bretter, Stoffe und Stahl) sind als Exportartikel ebenfalls nicht geeignet: Normalerweise finden sie keinen Käufer, außerdem versprechen die entsprechenden Fertigprodukte höhere Gewinne. Der Verkauf von Kraftstoff ist auch nicht empfehlenswert, denn Energie bedeutet Arbeitskräfte, und die nützen der eigenen Industrie am meisten, außerdem wird Kraftstoff zum Bau von Kriegsschiffen bzw. Truppen benötigt.

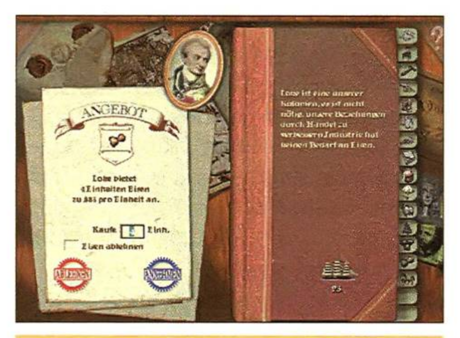


Läßt man einige Fertigprodukte auf Lager, bleiben Schiffe für den Transport von Rohstoffen verfügbar

Es ist diplomatisch wichtig, jede Runde auf dem Weltmarkt präsent zu sein, daher legt man von Exportartikeln am besten Reserven (etwa in der Größe des Handelsvolumens einer Runde) an, damit man Produktionskrisen nicht ausgeliefert ist. Besteht Mangel an Nahrungsmitteln, muß unbedingt - solange das der Fall ist - auf dem Weltmarkt für Konserven geboten werden; diese sind in der Regel auch erhältlich.

Die Handelsphase

Zu Beginn jeder Runde findet der Handel auf dem Weltmarkt statt. Ein Blick auf das Handelsbuch zeigt, wieviel Angebote zu erwarten sind: Je beliebter eine Großmacht bei anderen Staaten ist, desto eher genießt sie Vorkaufsrecht. Nachdem die Rohstoff-Angebote, für die man geboten hat, durchgesehen wurden, bestimmt man anhand des verfügbaren Schiffsladeraums, wieviel von den jeweiligen Artikeln erworben werden soll.
Um diplomatischen Einfluß auszuüben, kauft man von politisch „interessanten" Kleinstaaten von jeder angebotenen Ware mindestens ein Exemplar an, auch wenn vielleicht gar kein Industriebedarf dafür besteht.



Das Eisen kommt gerade recht, um der Stahlindustrie Rohstoffe zu liefern

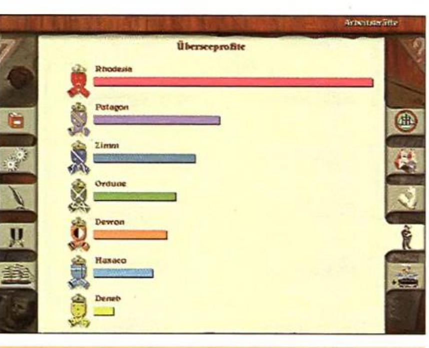


Kolonien sind dankbare Handelspartner und Hauptabsatzmärkte

Die Produkte der eigenen Kolonien sind am billigsten und werden der Schutzmacht zuerst angeboten. Der Ankauf ist sinnvoll, wenn Industriebedarf an dem jeweiligen Artikel besteht oder bald bestehen wird. Die Summe über dem Handelsbuch gibt den Staatsschatz nach dem Verkauf der eigenen Artikel an, zwischendurch addieren sich in der Einkaufsphase noch Überseeprofite hinzu. In der Abrechnung am Ende der Einkaufsphase erscheinen im Transportbuch die laufenden Einnahmen und Ausgaben sowie das Kreditvolumen, über das der Staat verfügt. Um Überschuldung zu vermeiden, sollte es höchstens zur Hälfte ausgenutzt werden, denn es ist ungewiß, ob in der nächsten Handelsphase genügend verkauft werden kann, um den Haushalt zu sanieren.

Außenpolitik und Diplomatie

Zuerst wählt man drei oder vier Kleinstaaten aus, die später als Kolonien dienen sollen. Theoretisch reichen zwei Kolonien aus, aber man weiß nie, ob man nicht von anderen Großmächten durch Handel, Investitionen oder Kriegserklärungen ausgestochen wird. Ein wenig Spielraum ist sicherer. Dort errichtet man Handelsmissionen und kauft bevorzugt Produkte ein. Besonders attraktiv als Einflußgebiete sind rohstoffreiche, von anderen Großmächten wenig umworbene Kleinstaaten, die man zunächst dazu bewegt, die eigene Großmacht als bevorzugten Handelspartner zu betrachten. Mit der Eröffnung von Botschaften und dem Abschluß von Friedensverträgen können Prospektoren nach Bodenschätzen suchen und Investoren Ressourcen erwerben, wodurch willkommene Überseeprofite in den Staatshaushalt fließen.



Überseeprofite erfreuen das Herz jedes ehrlichen Imperialisten

Etwa einmal pro Jahr lohnt es sich, Wandlungen in der außenpolitischen Konstellation zu begutachten: Wo engagieren sich andere Großmächte, welche Subventionen gewähren sie, welche sind die bevorzugten Handelspartner der Kleinstaaten? Anhand des Engagements der Großmächte sucht man als mögliche Bündnispartner jene aus, die der eigenen Nation in deren Interessengebieten möglichst wenig in die Quere kommen.
Geduld ist erforderlich, denn die Auswirkungen stellen sich meist erst allmählich ein. Kriegserklärungen können die Sympathien in der Welt grundlegend verändern.

Kolonien erwerben

Der erste Schritt ist die Auswahl von interessanten Kleinstaaten. Sie bilden Vierergruppen, die untereinander freundschaftlich verbunden sind.



NATIONALANZEIGER

Industrie: 100 — Sommer, 1846

Anschluß Pont an Rhodesia

In einer feierlichen Zeremonie auf dem Kapitol unterzeichnete der König Pont einen Vertrag, der sein Land effektiv dem Recht Rhodesias unterstellt. "Fortschritt ist ein Muß für Pont", sagte er in einer Rede. "Dies läßt sich am besten unter der Führung Rhodesias verwirklichen." Erpressungsgerüchte werden nachdrücklich geleugnet.

Bevölkerungsexplosion?

Die Weltbevölkerung erreicht in diesem Jahrhundert eine gefährliche Größe. Da die Bevölkerung geometrisch wächst und die Produktion von Lebensmitteln nur

Lebensmittel knapp in Devron

In einer an den nationalen Industrieverband gerichteten Rede verlautbarte der Innenminister Devron, dass das Land in der nahen Zukunft mit Versorgungsschwierigkeiten für Lebensmittel rechnen müsse. Gerüchten zufolge wird der Außenminister während der nächsten Sitzung des Welthandelsrats versuchen, einen Vorrat auf dem Weltmarkt zu erwerben.

Neue Statue geplant

Mit der Ankündigung, dass die Regierung eine neue Statue finanzieren wird, die Ordune errichtet werden soll, hat der

Seeschlacht Golf von Dunlap?

Gerüchten in den Schiffswerften zufolge muß Golf von Dunlap wohl eine Seeschlacht stattgefunden haben. Derzeit ist nur bekannt, dass es sich bei den kriegsführenden Nationen um Ordune und Zimm handelte.

Psychologie stellt Vorstellung vom Bösen in Frage

Seit Beginn der Zivilisation haben die Menschen gewisse gemeinsame Vorstellungen vom Guten und Bösen. Ein neues Buch von Dr. Frank Jung stellt diese lange aufrechterhaltenen Annahmen

Der Anschluß einer Kolonie bleibt in der Welt nicht unbemerkt

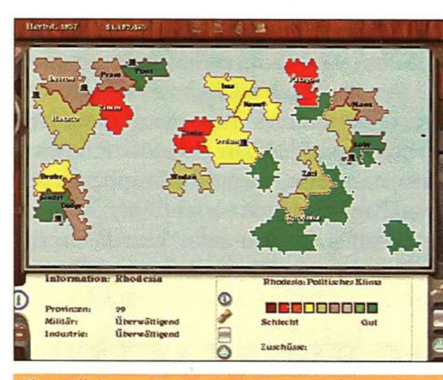
Hat man die Absicht, sich in einem Staat einer solchen Gruppe militärisch zu engagieren, stehen die anderen Staaten dieser Gruppe einem friedlichen Anschluß nicht länger aufgeschlossen gegenüber. Sollte die Lage aber so sein, daß einige Staaten reich an Rohstoffen und daher als zukünftige Kolonien attraktiv sind, errichtet man eine Handelsmission und alsbald eine Botschaft. In der folgenden Runde bietet man einen Nichtangriffspakt an. Von jetzt an sollte ein Prospektor diesen Staat planmäßig nach Bodenschätzen durchsuchen. Sobald ein Investor verfügbar ist, werden alle Ressourcen aufgekauft. Vor allem Gold und Edelsteine, aber auch Eisen- und Kohlevorkommen sind von Interesse.
Wenn Bodenschätze nicht vorhanden sind, gibt es immerhin noch Schafweiden, Baumwollfelder oder Hartholzwälder. Erworbenes Terrain wird dann von Spezialisten auf Stufe I ausgebaut. Man gewährt zwischen 5 und 25 Prozent Subventionen auf den Handel – das ist abhängig davon, wieviel andere Großmächte anbieten. Manche Mächte bieten anfangs zwei Kleinstaaten je 10 Prozent, andere vier Staaten je 5 Prozent. Bevorzugt kauft man Produkte des umworbenen Staats im Welthandel ein. Das Verhältnis zu diesem Staat wird sich rasch verbessern.



Die Konstellation der Mächte bietet Anhaltspunkte, wo man sich erfolgreich engagieren kann



Die Investoren verschiedener Großmächte konkurrieren im Wettlauf um Landerwerb



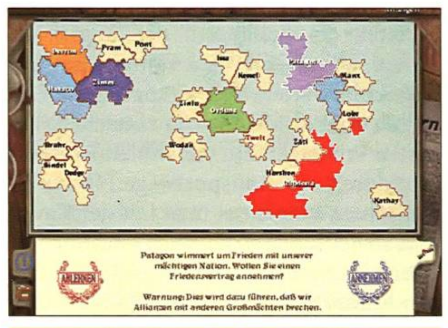
Ein gediehenes Kolonialreich ...

Ein weiteres effektives, aber teures Verfahren ist die Zahlung von „Schmiergeldern“: Betragen diese 3000 bis 5000 $ pro Runde, kann sogar ein Staat, der schon einer anderen Großmacht zugeneigt war, für das eigene Imperium gewonnen werden!

Kolonien haben gegenüber eroberten Staaten den Vorteil, daß sie Rohstoffe billig anbieten und Fertigprodukte ankaufen. Dabei wird die Kolonialmacht als Handelspartner bevorzugt. Ohne diese Absatzmärkte sind gute Außenhandelsprofite unmöglich.

Der Umgang mit Großmächten

Nach einiger Zeit bilden sich Bündniskonstellationen unter den Großmächten. Bitten andere Staaten um ein Bündnis, ist Vorsicht geboten: Die Antragsteller sind meist militärisch schwach oder von mächtigen Gegnern bedroht. Die anderen Nationen neigen dazu, im Dreierbund gemeinsam gegen eine einzelne Macht Krieg zu führen oder gar alle zusammen über eine Macht herzufallen. Um solche Ränke abzuwehren, sollte man Anfang der 1820er wenigstens einen Bündnispartner haben. Bündnisse können übrigens nicht ohne Schaden für das eigene Ansehen gelöst werden!



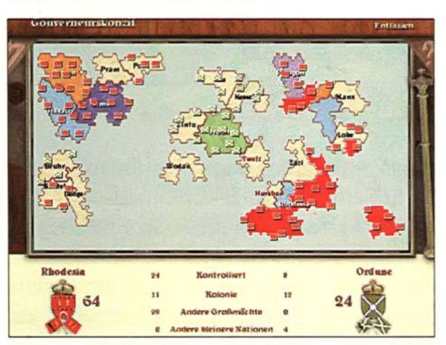
Friedensschlüsse können Verrat an Bündnispartnern sein

Im Kriegsfall wird erwartet, daß sich Bündnispartner militärisch beistehen und den Feinden des Verbündeten gemeinsam den Krieg erklären. Wenn sich Machtblöcke bilden, ist es meistens klug, auf der Seite der stärkeren Mächte zu stehen. Ist man jedoch mit diesen verbündet, kann es ein Problem werden, ihrer Expansion Einhalt zu gebieten ...

Mächte, die mit jenen Gebieten, die man sich selbst als Kolonien erhofft, ebenfalls liebäugeln, sind als Verbündete ungeeignet. Nachbarstaaten können auch leicht erobert werden, man sollte sich also überlegen, ob sie eher als Verbündete geeignet sind oder ihre Ressourcen - nach dem Einmarsch - besser für die eigene Wirtschaft Verwendung finden.

Das Gouverneurskonzil

Etwa alle zehn Jahre, erstmals 1825, stimmen die Gouverneure der Provinzen über die beliebteste Großmacht ab. Dabei stehen jeweils zwei Großmächte zur Wahl. Will man eine Chance haben, das Spiel mit einer Zweidrittelmehrheit bei dieser Abstimmung zu gewinnen, sind laufende Kriege, Vertragsbrüche oder Angriffe auf Kleinstaaten erhebliche Hindernisse. Man kann auch nicht auf die Stimmen verbündeter Großmächte zählen!

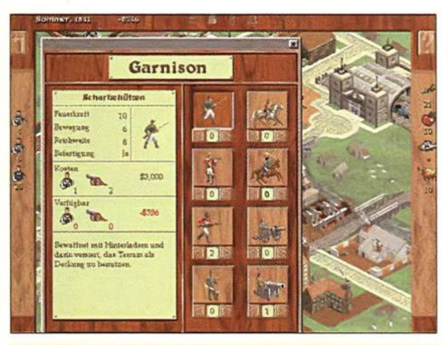


Bewunderung resultiert aus ehrbarer Politik und wirtschaftlicher sowie militärischer Stärke

Oftmals ist Ansehen wichtiger als die Anzahl beherrschter Gebiete. Die diplomatischen Möglichkeiten des Spiels stehen einer nur militärischen Vorgehensweise entgegen.

Rüstung und Militär

Eine ungestüme Aggressions- und Eroberungspolitik wird lediglich zu außenpolitischen Verwicklungen führen und dem Ansehen der Nation schaden. Der Einsatz militärischer Gewalt erfordert Fingerspitzengefühl. In einer Welt gieriger Großmächte ist eine ausreichende Streitmacht wichtig: Sie kann Aggressoren abschrecken, Ansprüche unterstreichen, zu Hilfegesuchen von schwächeren Mächten führen und ganz allgemein dafür sorgen, daß man ernst genommen wird. Ein Nachteil sind die immensen Kosten, die entstehen, wenn ein großes Heer unterhalten werden muß und der Industrie die

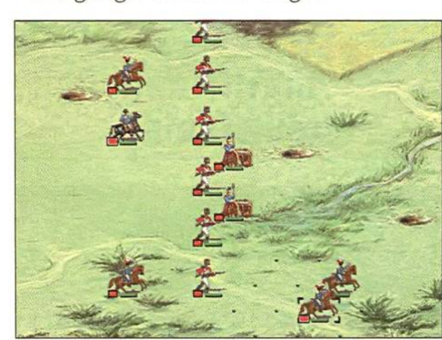


In der Garnison können neue Truppenverbände rekrutiert werden

Arbeitskräfte entzogen werden. Was die Rüstung betrifft, ist also Maßhalten erforderlich: Zuviel ist ebenso schädlich wie zuwenig.

Zu Beginn des Spiel starten alle Staaten mit einer Rumpfarmee, die sich in der Hauptstadt befindet. Sie besteht aus einer schweren Artillerie, zwei leichten Infanterieeinheiten und einigen Landwehren, die jedoch nicht aus der jeweiligen Provinz herausbewegt werden können.

Mit der Zeit sollte die Armee ergänzt werden: In der Verteidigung verursacht die schwere Artillerie maximalen Schaden beim Angreifer, bevor dieser zum Schuß kommt. Die Infanterie deckt die verwundbaren Geschütze gegen Gegner, die dennoch weiter vorrücken. Sie kann diese zumindest zur Flucht bewegen, wenn die Angreifer durch Artilleriebeschuß angeschlagen sind. Diese Aufstellung ergänzt man um einige Kavallerieeinheiten für die Verfolgung flüchtender Gegner.



Eine typische Angriffsarmee enthält verschiedene Truppenteile

Zur Verteidigung sind billige Truppen in großer Zahl meist am besten geeignet. Zum Angriff auf gegnerische Provinzen stellt man Verbände aus schwerer Kavallerie voran, die das Feuer auf sich ziehen, dazu Feldartillerie, die gegnerische Geschütze ausschaltet, und einige Grenadiere, die wiederum die Artillerie decken. Wenn genügend Truppen ausgehoben worden sind, erhält man als Bonus einen General. Alle offensiven Truppen benötigen in der Frühphase der Expansion Pferde, es ist also notwendig, daß man sich möglichst frühzeitig den Zugriff auf eine Provinz mit einem Pferdegatter sichert, da die Tiere nur selten auf dem Weltmarkt gehandelt werden.

Wieviel von jedem Truppentyp benötigt wird, hängt von der strategischen Situation und von der Stärke des Gegners ab, aber auch von der Erfahrung der eigenen Soldaten (Orden). In Schlachten mit großen Truppenkontingenten auf beiden Seiten entscheiden, neben der Gefechtstaktik, vor allem Qualität und Modernität der Einheiten. Vor allem die Artillerie sollte modernisiert werden, sobald der Staatsschatz und der Erwerb der Technologie „Bessemerbirne“ es erlauben.

IMPERIALISMUS



Nach dem Einkauf einer Technologie müssen die alten Einheiten auf den modernen Typ umgerüstet werden



Massive Verteidigungsstreitkräfte schützen die Hochburg des Gegners

Im übrigen sollte man die Truppe gerade in komplizierten Gefechten keinesfalls unter das Kommando des Computergenerals stellen!

Angriff auf Kleinstaaten


Die spärliche Verteidigungsmacht eines Kleinstaats

Oft fehlen der eigenen Industrie wichtige Ressourcen und Bodenschätze, die in einer nahegelegenen Provinz eines Kleinstaats vorhanden sind. Aber Vorsicht: Die anderen benachbarten Kleinstaaten werden eine Aggression als Bedrohung auffassen, und das diplomatische Verhältnis wird sich verschlechtern. Außerdem besteht die Gefahr, daß ein Kleinstaat andere Großmächte um Hilfe ersucht – allerdings nur dann, wenn zu ihnen schon vorher ein sehr gutes diplomatisches Verhältnis bestand und diese Großmächte an einer Auseinandersetzung interessiert sind. Als erstes Ziel wählt man am besten die Provinz mit der Hauptstadt. Wird sie erobert, ist das die optimale Ausgangsbasis für die Annexion der restlichen drei Provinzen.

Es kann zweckmäßig sein, gleich mehrere Provinzen eines Kleinstaates zu erobern: Andere Großmächte nutzen manchmal die Gelegenheit, um sich als „Trittbrettfahrer“ die Provinzen zu sichern, die noch nicht erobert wurden, indem sie diesem Kleinstaat gleichfalls den Krieg erklären. Im Unterschied zu Kolonien sind eroberte Gebiete zusätzliche Provinzen des Angreifers, das heißt, sie sind nunmehr Rohstofflieferanten, jedoch nicht länger Absatzmärkte. Anders gesagt: Die Eroberung seiner Kolonie nimmt dem Feind einen Teil seines Absatzmarktes und damit auch seines Staatseinkommens.

Angriff auf Großmächte

Eine Kriegserklärung muß durchdacht sein. Konsequenzen wie Handelsboykotte, Angriffe, Seeblockaden sowie der mögliche Kriegseintritt weiterer Großmächte an der Seite des Feindes müssen erwogen werden. Es ist günstig, eine Reserve an Kanonen im Lagerhaus anzulegen, die je nach Situation entweder für den Bau von Kriegsschiffen oder zum Aufbau einiger Landstreitkräfte Verwendung finden.

Der Kampf gegen Großmächte verschlingt Gelder und Ressourcen. Die diplomatischen Folgen können ebenfalls enorme Tragweite haben. Darum ist es wichtig, selbst Bündnispartner zu gewinnen. Keinesfalls sollte man zuerst die Hauptstadt angreifen: Diese steht wahrscheinlich voller Truppen!

Generell empfiehlt sich der Angriff an Stellen, wo nur schwache Kontingente des Gegners erwartet werden (abgelegene Provinzen oder Kolonien). Man attackiert am besten Provinzen mit wertvollen Ressourcen, durch die Transportwege führen. In Schlachten vernichtet man mit der Kavallerie soviel Truppen wie möglich, denn geflohene Einheiten (mit Ausnahme der Landwehr) ziehen sich lediglich zurück, gewinnen Erfahrung und stehen dem Feind weiter zur Verfügung. Wichtig ist der Einsatz der Flotte: Die eigenen Küsten müssen gesichert werden, und der Handel des Gegners ist durch Seeblockaden zu unterbinden.

Siege bringen Kampferfahrung und verbesserte Ausbildungsbedingungen


NATIONALANZEIGER

Industrie 100 — Sommer, 1848

Lebensmittel knapp in Devron

Seeschlacht Dunmore-See?

Zusammenhang zwischen Übergessen und ... entdeckt

Report vom Innenminister

Neue Einheiten in Dienst gestellt:
1 General
2 Regimenter Belagerungsartillerie
2 Regimenter Feldartillerie
1 Regiment Karabinerkavallerie

OK

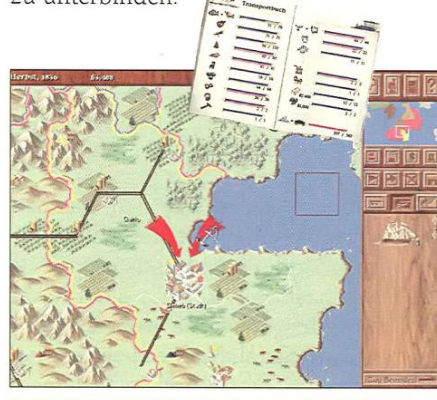
Börse: Bai... Haus...

Laut Wirtschaftsprofessor Buck "Muesling" Johnson lassen Finanzanalytiker verlauten, dass sie nicht in der

...Nachrichtensystem entwickelt

Louis Braille hat ein

Ein Krieg kann unabsehbare Folgen haben


Rote Pfeile stellen Angriffsbewegungen, grüne Pfeile Truppenverschiebungen in eigenes Gebiet dar

Es ist wichtig, die feindliche Rüstungsindustrie von Eisen, Kohle und Stahlzufuhr abzuschneiden, damit keine weiteren Truppen oder Kriegsschiffe aufgebaut werden können. Trotz der gewaltigen Anstrengungen, die der Aufbau einer Invasionsarmee verursacht, darf dabei die ausreichende Heimatverteidigung nicht vernachlässigt werden.

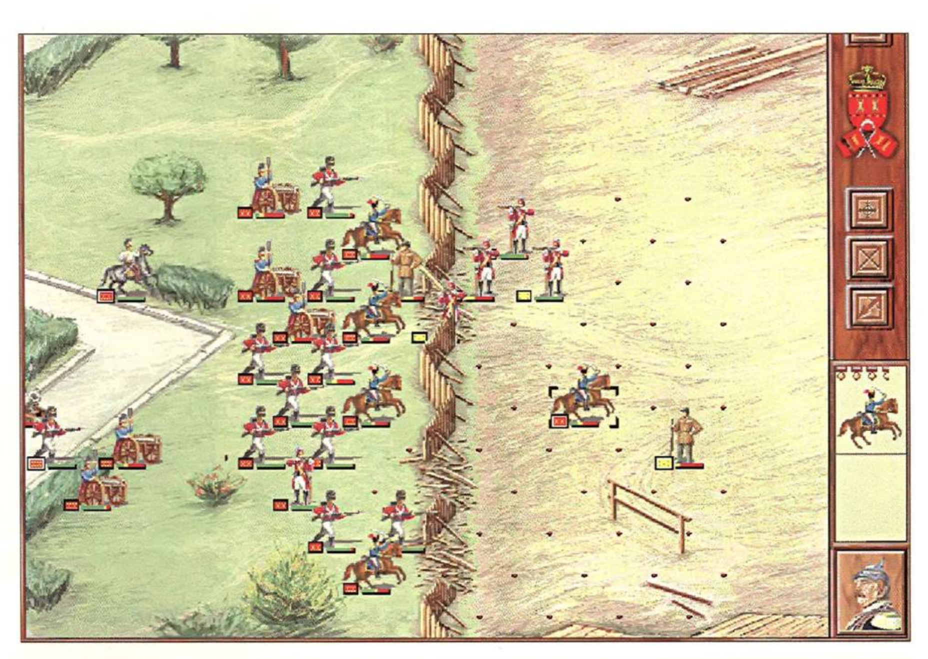
Angriff auf die gegnerische Hauptstadt

Nach der Vernichtung einer feindlichen Großmacht verschwindet deren außenpolitischer Einfluß nicht sofort: Kolonien des Feindes werden zwar wieder frei, sind dem Eroberer jedoch feindlich gesonnen. Wie dem auch sei: Es ist für das internationale Ansehen besser, einen Krieg zu beenden, als ständig Spannungen zu haben. Der schwierigste Fall einer Schlacht ist der Angriff auf die befestigte und zumeist reichlich mit Truppen besetzte Hauptstadt.



Deneb im Belagerungszustand – der Widerstand wird ausgetrocknet und zermürbt

Zuerst sollte man den Feind einige Zeit mit einer massiven Seeblockade von jeglichem Außenhandel abschneiden: Wenn er kein Geld mehr hat, kann er weder neue Truppen aufstellen noch die existierenden Einheiten unterhalten. Dennoch dauert es einfach zu lange, bis die Hauptstadt wirklich leersteht. Für den Angriff ist ein großes Aufgebot an Elitetruppen nützlich, ein Saboteur/Mineur sollte zur Beseitigung der Befestigungen dabeisein.



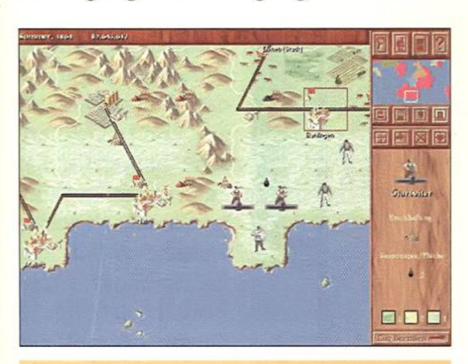
Jetzt erfolgt der geordnete Sturmangriff auf die feindlichen Stellungen

In späteren Phasen (ab 1845) wird eine Hauptstadt am besten mit viel Feldartillerie (ca. 15 bis 20 Geschütze in zwei bis drei Angriffen in aufeinanderfolgenden Runden, dazu werden ca. dreißig Feldgeschütze benötigt) attackiert. Deren Feuer konzentriert man man von Stellungen, die außerhalb der Reichweite der gegnerischen Infanterie liegen, zuerst auf die schwere Artillerie, dann die leichte Artillerie und dann auf die Kavallerie, bis diese Einheiten des Gegners eliminiert sind. Danach zieht man sich wieder zurück.

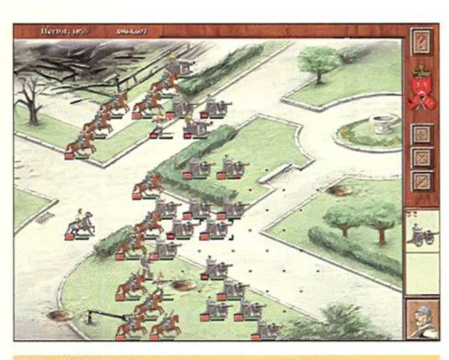
Anfangs sind hohe Verluste zu erwarten, aber mit jedem Angriff wird der Verteidiger schwächer. Das ist der Moment, in dem ein Heer aus Feldartillerie, Kavallerie und Infanterie sowie Generälen zum entscheidenden Angriff bereitsteht. Auf diese Weise sollten selbst starke Verteidigungskräfte zu überwinden sein. Eine entscheidende Schwäche der Gegner liegt darin, daß Einheiten ihr Feuer auf alle Ziele gleichmäßig verteilen. Es ist aber zweckmäßiger, das Feuer auf eine Einheit zu konzentrieren und sich nach deren Vernichtung das nächste Ziel vorzunehmen.

Die Sicherung der Besitzungen

Es ist uneffektiv, wenn eine Armee auf zu viele Provinzen verteilt ist. Zum Schutz einer Kolonie sollte eine mobile Offensivtruppe existieren, die jene Gebiete, in die Gegner eingefallen sind, rasch zurückerobern kann. Man stellt sie am besten in der Hauptprovinz der Kolonie auf. Eine ähnliche Streitmacht sollte auch im Kernland verfügbar sein. Je schneller ein Gegner vertrieben wird, desto weniger zusätzliche Truppen holt er hinterher. Bei weit verteilten Besitzungen sind solche mobilen Eingreiftruppen effizienter als wenige verstreute Truppen, die sich auf alle Provinzen verteilen. Manchmal, wenn der Gegner überlegen ist, kann Rückzug das beste Mittel zum Sieg sein, um dann mit Verstärkung zurückzukehren. Die Vermeidung von Verlusten ist der Schlüssel zu einer Armee aus erfahrenen Einheiten. Der Bau von Forts ist nur dort sinnvoll, wo auch die entsprechenden Besatzungstruppen vorhanden sind.



Zuerst formieren sich die Streitkräfte in möglichst günstiger Angriffsformation



Das Ziel dieser massiven Attacke ist die Dezimierung der Verteidiger



Große Schlachten führen zu legendärem Ruhm

IMPERIALISMUS



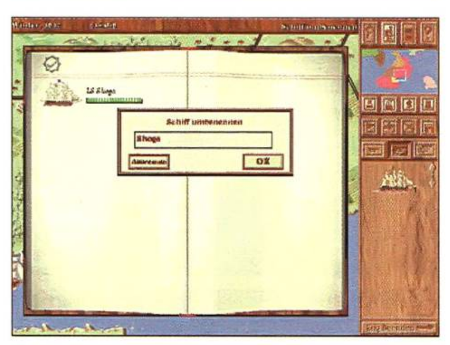
In der Werft laufen die Kriegsschiffe vom Stapel



Auf der vergrößerten Karte können Flottenverbände am besten kontrolliert werden

Ein Trick bei schwachen Verteidigern (Landwehr) ist, im Angriffsfall die verteidigenden Einheiten ein Stück weit hinter die Befestigung zurückzuholen. Manchmal, wenn keine Artillerie vorhanden ist, erkennt der Gegner trotz seiner Überlegenheit die Situation nicht richtig und zieht sich zurück.

Die Kriegsflotte


Die Namen der Kriegsschiffe lassen sich im Flottenbuch ändern

(Im Gegensatz zur Armee kosten Kriegsschiffe keinen finanziellen Unterhalt. Anfang der 1820er Jahre beginnt der Wettlauf der Großmächte um die Seehoheit.
Fregatten sind nicht unbedingt erforderlich, aber Mitte der 1820er lohnt es sich, etwa ein Viertel der Kriegsflotte aus Kaperschiffen aufzubauen. Schwach gepanzerte Eisenschiffe stellen eine gute Ergänzung der Marine dar, das Linienschiff bleibt aber bis zur Einführung der Schlachtkreuzer und Panzerkreuzer das Kernstück der Flotte. Je nach geographischer Lage und Stärke der Gegner variiert die Bedeutung der Kriegsmarine.
Die Gesamtstärke der Kriegsflotte sollte ab 1835 bis in die 1850er Jahre ungefähr zwischen fünfzehn bis zwanzig Linienschiffe sowie vier bis sechs Kaperschiffe und später auch dieselbe Anzahl an Eisenschiffen betragen. Es lohnt sich, einige Eisenschiffe zu bauen, denn wenn Linienschiffe veraltet sind, werden diese sofort ersatzlos entfernt. Stark gepanzerte Schiffe stellen bis zur Einführung der Schlachtschiffe nunmehr das Rückgrat der Flotte.

Einsatz der Flotte

Was man mit der Flotte macht, hängt von der politischen und strategischen Situation ab. Ein Drittel sollte direkt vor der Hauptstadt liegen, dies erschwert die Landung feindlicher Truppen. Im Kriegsfall muß die Marine die Häfen der Provinzen, die wesentliche Rohstoffe liefern, offenhalten. Je stärker die Feuerkraft eines Flottenverbandes ist, desto aggressiver sollte die Verhaltensanweisung sein.
Durch regelmäßige Überprüfung gegnerischer Flottenverbände versucht man, stets in jedem Seegebiet, in dem es zu Gefechten kommen kann, eine deutliche Übermacht aufzubieten.
Beschädigte Schiffe sollten so vorsichtig wie möglich den Hauptstadthafen zur Reparatur anlaufen. Im Krieg versucht man alle feindlichen Flotten mit überlegenen Verbänden anzugreifen, um die gegnerische Hauptstadt zu blockieren, nachdem die Flotte dezimiert wurde. Dazu schickt man einen sehr starken Verband in das davor gelegene Seegebiet und gibt den Befehl zum aggressiven Handelskrieg. Am besten schickt man noch eine zweite Flotte hinterher, aus der beschädigte Schiffe ersetzt werden, falls es zu Seegefechten kommt; der Gegner muß auf jeden Fall die Blockade durchbrechen, wenn er weiter Außenhandel führen will.

Einmarsch von der Seeseite

Eine Landungsoperation will gut geplant sein. Die Sicherung von Landungszonen für die Armee ist eine wichtige Aufgabe der Kriegsmarine: Landungen sind nur in Provinzen mit Häfen möglich, und die Stärke der Truppen, die zum Angriff gelandet werden können, hängt von der Anzahl und dem Typ der Schiffe ab, die den Brückenkopf in der Landungszone sichern. Die Armeegröße errechnet sich aus der Anzahl Kanonen, die zur Aufstellung der jeweiligen Einheiten erforderlich sind, Pferde zählen nicht dazu. Ist einmal ein Gebiet erobert, dann gilt die (größere) Kapazität des Waggonsystems als Limit. Gegnerische Flotten in der Landungszone können nicht geduldet werden: Wird der Brückenkopf zerstört, droht Landeinheiten, die auf See waren, die Vernichtung.



Eine Flotte von vier bis fünf Linienschiffen hat gute Chancen, aus Gefechten als Sieger hervorzugehen

COMMAND & CONQUER 2 – MISSIONS-CD 2: VERGELTUNGSSCHLAG

Es darf wieder Krieg geführt werden, mit Mammutpanzern, Supercyborgs und anderen furchterregenden Todesengeln. Führen Sie die Allianz in einem ultimativen Vernichtungskrieg gegen die Rote Armee. Sie können natürlich auch die Seiten wechseln und als Genosse Ihr ganzes Können unter Beweis stellen. Sicher ist in jedem Fall, daß Sie sich auf ein explosives Abenteuer einlassen.



Der ideale Stützpunkt

ALLIANZ: 1. MISSION

Zuerst wird der Stützpunkt in folgender Reihenfolge hochgezogen: Kraftwerk, Cyborg-Fabrik, Radar, Erzanlage.

Sobald wie möglich sollte mit der Produktion einiger Schützen begonnen werden, die etwa sechs Felder rechts der Basis zu stationieren sind. Als nächstes ist eine Waffenfabrik vonnöten. Achtung: Wird eine Werft gebaut, erfolgt sogleich ein sowjetischer U-Boot-Angriff. Ist dieses Problem behoben, laufen die Kriegsschiffe das Ufer gegenüber der Basis an. Sie werden dort Teile der gegnerischen Basis vorfinden. Diese ist wiederum unter Beschuß zu nehmen und soweit wie möglich zu zerstören.

Nicht vernachlässigen darf der clevere Stratege die Luftangriffe der Roten. Sehr wichtig ist somit eine gut funktionierende Luftabwehr.

Die Waffenfabrik produziert Panzer, welche per Landungsboot an das andere Ufer gelangen. Die Basis wird mit Zerstörern von allen möglichen Seiten angegriffen.

Als nächstes haben sich die Bauoffiziere um Bunker oder Tarnbunker zu kümmern. Ein Sprengwagen muß her, um die gegnerische Raffinerie zu neutralisieren.

Ist diese Tat vollbracht, bitten die Marineeinheiten um uneingeschränkte Aufmerksamkeit. Die gegnerischen Mammutpanzer lassen sich sehr schön mit den Zerstörern bekämpfen. Anschließend tauchen recht unangenehme U-Boote auf. Nicht wahr, sie machen sich doch ganz wunderbar auf dem Meeresgrund?!

Es wird eine Zerstörerarmada vor den Ruinen stationiert, um dann einen Vorstoß nach Osten zu wagen. Vorsicht: Die nahegelegene Hauptbasis verfügt über Teslaspulen!

Die Rote Armee beginnt nach den anfänglichen Angriffen damit, ihre erste Basis wieder aufzubauen. Man sende ihnen Sprengwagen, die auch von Flammenwerfern aktiviert werden können. Es ist im eigenen Interesse grundsätzlich darauf zu achten, daß diese Wagen nicht vom Feind aus der Luft attackiert werden.

Den Rest der Roten Armee mögen ebenfalls Sprengwagen aufsuchen, am besten mit Begleitschutz von schweren Panzern. Letztere werden allerdings bei dieser Aktion vernichtet. Achtung: Das Technologiezentrum soll eingenommen und nicht zerstört werden!

ALLIANZ: 2. MISSION

Die Einheiten folgen dem Weg gen Westen. Die Truppen dürften nach einiger Zeit auf Panzer und einen Raketenwerfer stoßen. Zuerst sollte der Raketenwerfer ausgeschaltet werden, dann die Panzer. Die Einheiten sind am Gebirge entlang zu kommandieren. Eine gefährliche Teslaspule ist auf dem Berg installiert. Es ist ratsam, diese sogleich zu zerstören.

In der Stadt, die jetzt rechts liegen müßte, sind Technobots, Mechaniker und Cyborgärzte stationiert, darauf spezialisiert,



Das infiltrierte Techzentrum



Sehr gefährlich, diese Teslaspulen

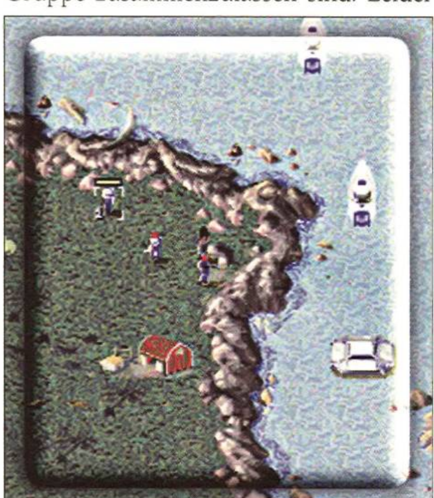

Die Heliports

die Truppe wieder fit zu machen. Der Sprecher kündigt Verstärkung an, obwohl nicht gleich klar ist, wo diese Einheiten zu finden sind. Aha! Die Chrono-Tanks im Kreuzfeuer der roten Teufel.

Die nächste Verstärkung wird direkt am feindlichen Helikopterlandeplatz auftauchen, der jetzt auch sichtbar sein dürfte. Feuer frei! Es wäre schließlich bedauerlich, wenn die frischen Fußtruppen sogleich wieder dezimiert würden. Die Chronosphäre liegt im Stützpunkt, der sich links der Landeplätze befindet. Die Wissenschaftler sind in einem mit Stacheldraht abgesteckten Korridor zu finden.

ALLIANZ: 3. MISSION

Sofort nach Tanya werden Kanonenboote und ein Truppentransportboot verfügbar sein. Das Fräulein setzt man auf der anderen Seite des kleinen Flusses ab, die Marineeinheiten werden nachgezogen. Im nahegelegenen Dorf befinden sich alliierte Fußtruppen, die mit Tanya zu einer Gruppe zusammenzufassen sind. Leider haben auch die garstigen Genossen nicht geschlafen und flugs freche Fallschirmjäger geschickt, die natürlich sofort erbarmungslos eliminiert werden.


Tanya in Aktion

Besonders ist auf die Goodies zu achten, die jetzt in der Nähe liegen. Es erfolgt ein Vorstoß der Truppen nach Osten.

Die neuen Fußtruppen auf der anderen Seite werden alsbald Probleme mit den sowjetischen Kampfhunden bekommen. Diese müssen als erstes ausgeschaltet werden. Die gegnerische Basis verfügt über Teslaspulen, Flammenwerfer und Flugabwehr. Die Sturmtruppen sollten sich bei der Einnahme zuerst um die Teslaspulen kümmern.

Man wende sich nun dem Dorf östlich des Startpunktes zu. Sobald mindestens ein Schütze nahe genug an die Häuser gelangen konnte, bekommt die eigene Armee abermals Zuwachs. Die Rak-Zero-Truppen wehren sich gegen feindliche Helikopter. Tanya sollte vorerst an zweiter Front kämpfen, um keine ernsthaften Treffer zu riskieren.

Auf keinen Fall die eingestürzte Brücke betreten! Unterhalb derselben befindet sich eine weitere Insel, zu erkunden mit dem Landungsboot. Es trifft erneut Verstärkung ein, sobald das Eiland betreten wurde. Alle Einheiten werden auf das


Und wieder werden die Teslaspulen bevorzugt behandelt...


Anpirschen ist angesagt

Landungsboot geladen und auf die Insel mit der gegnerischen Basis gebracht. Man pirscht sich von hinten heran, da vorn bereits übermächtige feindliche Truppen warten. Das Anpirschmanöver ist bei allen Tech-Zentren zu wiederholen. Es reicht bereits aus, nur die Zentren zu zerstören - so wird Tanja geschont.

ALLIANZ: 4. MISSION

Die Einheiten ziehen an den Teslaspulen in weitem Abstand vorbei, Richtung Nordost. Gegnerische Cyborgs sind zu eliminieren und die Kraftwerke auszuschalten. Alsbald erfolgt mittels Landungsboot Verstärkung: drei Infiltratoren und zwei Sprengwagen. Die Fußtruppen „parken" jetzt erst einmal im ehemaligen Kraftwerksbereich. Jene Flammenwerfer, die eine zerstörte Brücke bewachen, reagieren äußerst allergisch auf die Sprengwagen - also sollten beide Wagen möglichst gleichzeitig vor den Werfern explodieren.

Ist dies erledigt, findet sich rechts das Radar. Die beiden Cyborgs möchten zerstört werden, mit den drei Infiltratoren ist das Radar zu entern.


Ungesund: Atompilze


Steht ein Radar im Wald...

Die nächsten russischen Fußtruppen werden mit den Chronosphärenpanzern überrollt. Es geht weiter, gegen den Uhrzeigersinn um die gegnerische Basis herum. Nahe der Werft ist die Mauer zu durchbrechen, der Komplex daraufhin unter Beschuß zu nehmen. Von den Panzern sollte man sich dabei nicht irritieren lassen. Mit einer erfolgreichen Zerstörung ist diese Mission abgeschlossen.

ALLIANZ: 5. MISSION

Tanya wird abgesetzt und erledigt sofort den bereitstehenden Cyborg. Dann marschiert sie am Strand entlang gen Osten. Sie passiert die Flakstellungen, der Kurs (Osten) wird beibehalten. Die Cyborgs vor dem Flammenwerfer sind kaltzustellen. An letzterem sollte die Dame jedoch flink vorbeihuschen. Sie läuft weiter nach Norden und trifft auf zwei Soldaten, die ein ziviles Gebäude attackieren. Da man schließlich den Vereinten Nationen verpflichtet ist, werden die Angreifer standrechtlich erschossen.

Zum Dank für seine Rettung zeigt der Bürger Tanya den Weg zu den Geiseln. Sie folgt ihm, hört auch auf seine Warnung, daß eine Patrouille im Anmarsch ist, und versteckt sich. Am Gitter angelangt, sind die sich im Umkreis aufhaltenden Fußtruppen zu vernichten, das Forschungsgebäude zu sabotieren und die Geiseln zu befreien. Tanya bringt die Befreiten in die Kirche, die bereits vom Hinweg bekannt sein dürfte.

Jetzt sind nur noch die gegnerischen Einheiten zu vernichten. Einzige Taktik: Feuer frei!


Befreite Geiseln

ALLIANZ: 6. MISSION

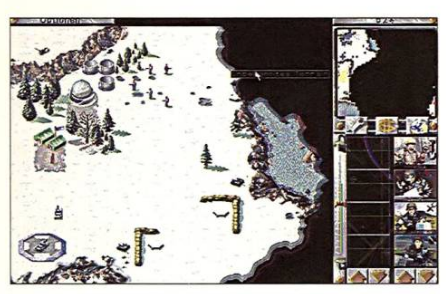

Eine alliierte U-Boot-Werft

Es gilt, den kleinen Stützpunkt direkt vor den eigenen Truppen zu übernehmen. Da zur Zeit sehr wenige Einheiten zur Verfügung stehen, ist es ratsam, sich vorerst nicht in Kämpfe verwickeln zu lassen.

Die D.I.E.B.-Einheit wird auf das Erzsilo angesetzt. Sodann erfolgt ein Angriff auf U-Boot-Werft und Kraftwerk, bis deren Anzeigen sich im roten Bereich befinden. Es ist dann Zeit für die Invasoren, zum Einsatz zu kommen. Sie werden in Werft und Kraftwerk geschickt. Mit den geklauten Credits wird flugs ein Transporter gebaut, um damit an das andere Ufer zu gelangen.

Der ehemalige alliierte Stützpunkt dürfte jetzt sichtbar sein. Er ist sofort zu reparieren. Als nächster Schritt sind einige Cyborgs zu erschaffen, die mit den Panzern in einer Gruppe zusammengefaßt werden.

Mit diesen Einheiten geht es weiter auf die kleine Brücke, die sich schräg rechts der Basis befindet. Man sollte sich in dem Städtchen umsehen. Die dort lebenden Zivilisten bitten darum, in unserer Basis Schutz suchen zu dürfen. Ferner verraten sie, daß Dr. Demitri sich in einer Kirche aufhält, die sich am linken unteren Bildschirmrand, ganz in der Nähe der Startposition befindet.


Der Stützpunkt


Dr. Demitri ist gefunden

Auf dem Landweg schlägt man sich zur Kirche durch. Es ist möglich, daß die alliierte Basis in Kürze von Mammutpanzern angegriffen wird. Eine Konfrontation mit diesen Todesengeln wäre zwecklos. Die Basis muß gegebenenfalls aufgegeben werden.

Ist Dr. Demitri aufgespürt, läßt das Hauptquartier einen Transporterhelikopter einfliegen, der sogleich zum Doktor weiterzuleiten ist. Sobald dieser den Flieger betritt, wird er aus der Gefahrenzone ausgeflogen.

Das Hauptquartier bedankt sich mit einer schlagkräftigen Verstärkung, die mit den restlichen Einheiten zu einer Gruppe zusammenzufassen ist. Auf der Übersichtskarte ist im Osten eine Basis der Roten Armee zu sehen. Diese ist nun das Ziel der glorreichen alliierten Streitkräfte. Die Basis soll selbstverständlich vernichtet werden, wobei zuerst die Verteidigungsanlagen daran glauben müssen. Achtung: Die Radarstation darf auf keinen Fall zerstört werden, bevor nicht ein Spion in der Anlage war.

Das Problem mit den Mammutpanzern dürfte sich jetzt erledigt haben. Zu guter Letzt unterstützt man noch seine neuen Freunde bei der Zerstörung der großen sowjetischen Basis. Und Schluß.

ALLIANZ: 7. MISSION

Es gilt, mit zwei Chronopanzern, die mitten in eine Stadt gebeamt werden, die feindlichen Einheiten im Umkreis außer Gefecht zu setzen. Auf dem Bildschirm sind daraufhin Rotarmisten zu beobachten, die versuchen, eine Brücke zu kappen. Das ist unverzüglich zu verhindern! Der Versorgungstransporter hinter der Brücke muß vor dem Verlassen des Strandes gesprengt werden, da sonst die Mission nicht mehr zu erfüllen ist und London untergehen wird.

Anschließend beamt man die Chrono-Einheiten auf die Insel zur Linken seines gegenwärtigen Standpunktes. Die Flakstellungen dort müssen ausgeschaltet


Feindliches Radar


Wiederverwertung als Toaster?

werden. An den Flammenwerferstellungen ist Vorsicht geboten, da die Chronopanzer nicht besonders feuerfest sind. Nach getaner Arbeit ziehen sie weiter Richtung Norden. Die an der jetzt sichtbaren Radaranlage stationierten Flammenwerfer können aus sicherer Entfernung zerstört werden. Das Radar wird vernichtet, woraufhin sich auch die hier stationierten Flakstellungen verabschieden.

Der Bonus, welcher an der zerstörten Radaranlage auftaucht, darf eingesammelt und damit die Panzerung wieder aufgefrischt werden. Die tapferen Recken ziehen daraufhin weiter Richtung Norden, wo auch die zweite Radaranlage zerstört wird.

Nun bekommt die Truppe Verstärkung von der schlagkräftigen Tanya. Die Chronopanzer sind auf die Nachbarinsel, unmittelbar in Tanyas Nähe zu beamen. Man folgt der Straße und überquert bald einen winzigen Fluß. Auf dem Weg dorthin muß jedoch mit minimalem Widerstand gerechnet werden. Tanya tobt sich sogleich an den Kraftwerken aus. Gehören auch diese Bauwerke der kommunistischen Vergangenheit an, gibt's ein Baufahrzeug als Verstärkung. Mit diesem ist eine Basis mit allem Drum und Dran (Ausnahme: Werft) zu errichten.

Es sollten fleißig Flakstellungen und Kampfpanzer gebaut werden, da mit sehr vielen (Luft-) Angriffen zu rechnen ist. Die ankommenden Sprengwagen sind außerhalb der Basis abzustellen, z. B. auf dem linken Erntefeld. Helikopter eignen sich hervorragend zur Attacke auf Gebäude und sollten deshalb zahlreich bereitstehen.

Verfügt man über genügend Luft- und Bodeneinheiten, so darf damit begonnen werden, die feindliche Basis im Osten des eigenen Standpunktes auseinanderzunehmen. Zunächst sind die Flakstellungen zu beseitigen. Anschließend kümmern sich die Helikopter um die Flammenwerfer.

Mit beiden Truppenteilen geht es schließlich dem Rest der Basis an den Kragen. Die zweite feindliche Basis befindet sich südöstlich des eigenen Kommandopostens. Da sie sehr groß und schwer bewacht ist, wäre es sinnvoll, einen Kampfpanzer auf Erkundungsfahrt zu schicken. Mit diesem rollt man hemmungslos in die feindliche Bastion hinein, ohne sich um angreifende Einheiten zu kümmern. Es geht weiter nach Osten, bis schließlich das Raketensilo in Sicht ist. Die Helikopter nehmen es ins Visier und lassen ihrer Zerstörungswut freien Lauf. Im Anschluß daran ist die Mission erfolgreich beendet und London gerettet.

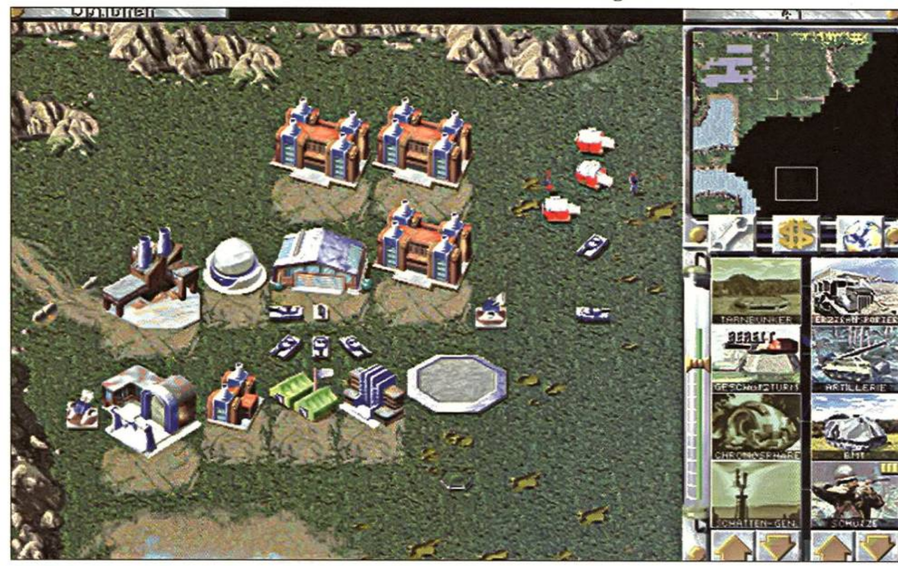

ALLIANZ: 8. MISSION

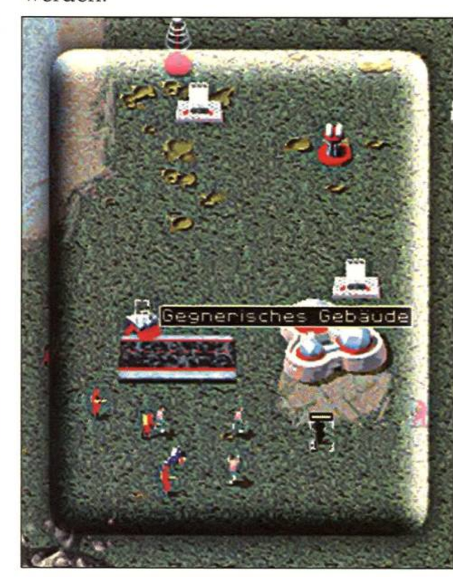

Eine gute Basis erfreut den Kommandanten

Zunächst ist wie üblich die Basis hochzuziehen. Wichtig sind bei dieser Mission vor allem die Helikopterstellungen. Ein Technologiezentrum könnte auch nicht schaden. Da sehr viele Luftangriffe erfolgen, empfiehlt sich eine gute Flugabwehr. Zu einem späteren Zeitpunkt kann schließlich eine Werft inklusive Zerstörer und Schlachtenkreuzer den Ausgang der Mission erheblich beeinflussen.

Es gilt, das Gelände zu erkunden. Daher wird ein Panzer gen Süden gesandt, bis er auf einen Stützpunkt der Roten Armee trifft. Sobald die Position des Forschungszentrums feststeht, ist ein Spion per Transporter einzuschleusen, um das Zentrum zu infiltrieren und daraufhin sofort zurückbeordert zu werden. Es hat keinen Sinn, die Basis zum jetzigen Zeitpunkt auszulöschen, da die Rote Armee sie immer wieder neu aufbaut.

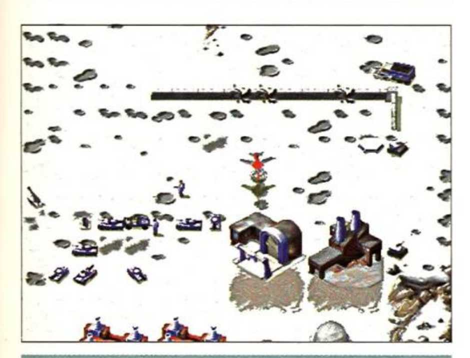
Die zweite Basis befindet sich im Südosten der Karte. Auch hier ist zuerst die Forschungsanstalt zu infiltrieren. Dies ist so oft zu wiederholen, bis alle Forschungsstationen infiltriert sind. Anschließend können die Basen vernichtet werden.


Eine fleißige Armee



007 auf Mission

ALLIANZ: 9. MISSION



Luftangriffe

In den ersten 25 Minuten sollten nur Reparaturen an Attrappen durchgeführt werden. Cyborgs dürfen nicht gebaut werden, da sonst später nicht genug Geld für die Erzanlage zur Verfügung steht!

Es greifen sehr viele Raketenwerfer und Panzer an. Da die Raketenwerfer extrem gefährlich sind, müssen sie bei einem Angriff zuerst vernichtet werden.

Sind die Verstärkungen eingetroffen, ist die Bauhofattrappe zu verkaufen und an deren Stelle ein richtiger Bauhof zu errichten. Es folgen Erzanlage, Waffenfabrik und Verteidigungsanlagen. Die Rote Armee ist eindeutig in der Mehrheit; Angriff ist in diesem Fall die beste Verteidigung.

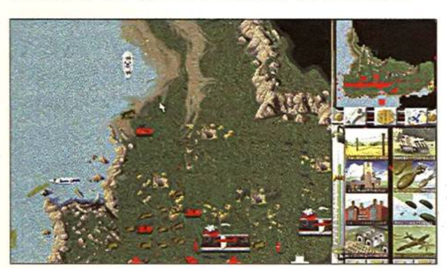
Die Basis der Sowjets liegt im Norden der Karte. Ihr kann am besten mit den Sprengwagen begegnet werden. Ist die Basis „sturmreif" gebombt, sollte sie so schnell wie möglich eingeäschert werden.

Happy End.

1. SOWJETISCHE MISSION

Die erste Mission auf Seiten der Roten Armee ist eine klassische Basis-Mission: Basis bauen, viele Fahrzeuge herstellen und der gegnerischen Basis das Licht abstellen. Der erfahrene Stratege geht am besten so vor: Zu allererst muß, wie immer, ein Kraftwerk her. Es folgen Erzanlage, Cyborgfabrik, Radar, Werft und eine Fahrzeugfabrik. Zur Steigerung der Erzerträge wäre ein zweiter Transporter nicht schlecht. Auch eine Werkstatt kann später gute Dienste leisten. Die Fahrzeugfabrik stellt alsbald möglichst viele Panzer her, da sich die Angriffe häufen werden. Jetzt sollte die Basis mit allen möglichen Gebäuden ausgebaut werden. Der Basiskommandant muß sich vor Marineeinheiten in acht nehmen, die von Norden her angreifen.

Um die Basis besser verteidigen zu können, werden V2-Raketenwerfer in einem Ring um die Stellung positioniert. Die alliierten Truppen nehmen die Erntemaschinen unter Beschuß. Der Aggressor muß selbstverständlich vernichtet werden. Die beste Maßnahme gegen feindliche Panzer und Erntemaschinen ist der Beschuß von Helikoptern. Werden davon genügend eingesetzt, reicht bereits eine einzige Salve, um eine Erntemaschine zu vernichten.



Alarm!



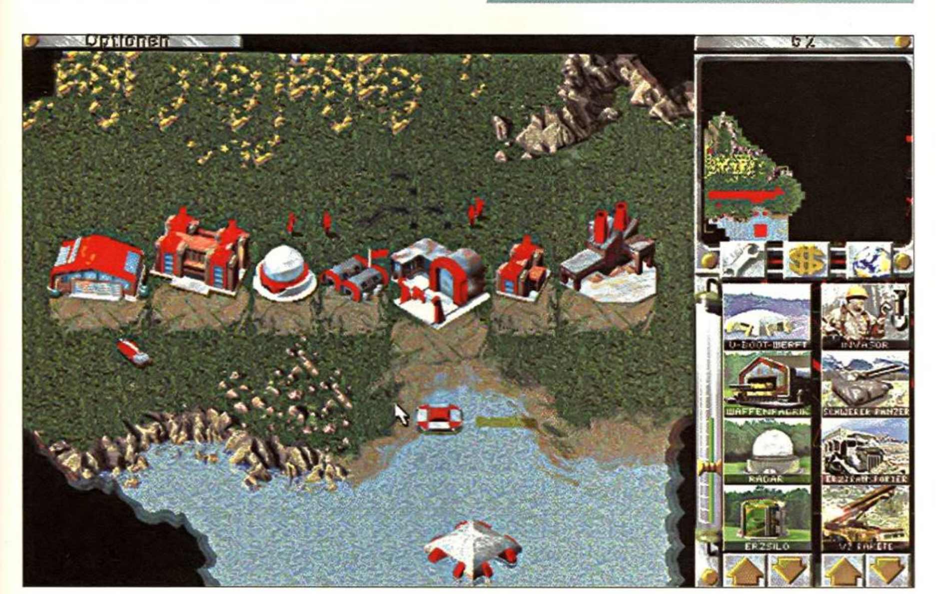
Helimania

Helikopterlandeplätze tragen dazu bei, die Missionszeit zu verkürzen, sie sollten in ausreichender Anzahl zur Verfügung stehen. Also: bauen, bauen, bauen. Es sind alle auffindbaren alliierten Einheiten sofort zu vernichten.

In der Übersichtskarte dürfte jetzt die gegnerische Basis zum Teil erkennbar sein. Ein Überfallkomando mit Panzern, Raketenwerfern und Helikoptern macht erst der Werft den Garaus und kümmert sich dann um die Schiffe. Zum guten Schluß müssen die Kraftwerke und die restlichen Gebäude daran glauben.

2. SOWJETISCHE MISSION

Die Einheiten werden nach Westen ausgesandt. Jene Basis am Fluß wird mit den Eliteeinheiten zerstört. Hiernach trifft Verstärkung von der Seeseite her ein. Mit dabei: ein Raketenwerfer und ein Sprengwagen. Die verstreuten Bunker erledigt der Raketenwerfer aus sicherer Entfernung. In den Städten auf der Karte haben sich alliierte Spione eingenistet. Die Städte mitsamt ihren Einwohnern sind daher zu vernichten.



Die ideale Ausgangsbasis



Die Stadt der Verräter



Invasion

Sobald das Zerstörungswerk vollendet werden konnte, treffen zwei Teslapanzer und einige Fußtruppen ein. Mit den Panzern wird die zweite gegnerische Basis, ganz im Osten, in Schutt und Asche gelegt.

Wieder muß der die Basis beschützende Bunker an den Raketenwerfer glauben. Nachdem alle feindlichen Einheiten erledigt sind, ist auch diese Mission beendet.

3. SOWJETISCHE MISSION

Kleiner Tip vorweg: Der Cyborg sollte alle erreichbaren Terminals bedienen, da sie z. B. lästige Bunker wegsprengen.

Zuerst besucht der Supercyborg samt Roboterhund den ersten Raum, der geradeaus westlich liegt. Die hier tätigen Forscher sind zu eliminieren. Dann ist der Gang nach unten, links, unten, rechts, unten zu nehmen. Es sollte nicht versucht werden, die Gefangenen in den Verliesen zu befreien, da eine solche Aktion in den meisten Fällen nur ihren Tod zur Folge hat. Weiter geht's, das Gangsystem entlang, nach rechts unten. Die beiden Pixelkämpfer werden am unteren Gangsystem vorbeigeführt bis in den Reaktorraum. Die hier tätigen Wissenschaftler - auch Professor Einstein - müssen sterben.

Kernschmelze

Im Kontrollraum unterhalb des Reaktors versucht Volkov sich an den Konsolen und führt somit eine Kernschmelze herbei, die innerhalb der nächsten 15 Minuten eintritt. Im Osten der Höhle dürfte jetzt eine Forschungseinrichtung sichtbar sein, die von Volkov kurzerhand infiltriert wird. Im Westen der Anlage offenbart sich eine Fahrzeugfabrik, die ebenfalls infiltriert werden will. Der rote Held befindet sich anschließend in einem gepanzerten Transporter. Mit diesem folgt er der orangefarbenen Markierung im Gangsystem.

Am Ende des Gangsystems angelangt, verläßt das Fahrzeug den Bunker, und die Mission ist erfolgreich abgeschlossen.

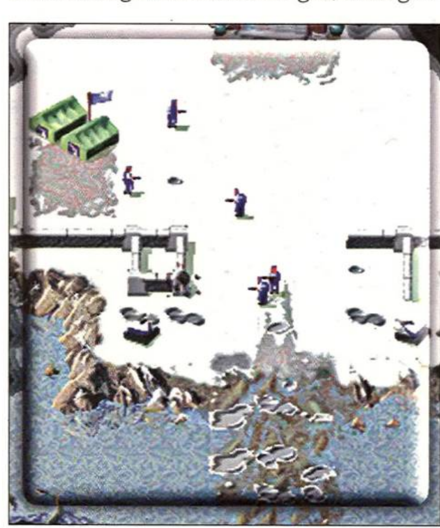
4. SOWJETISCHE MISSION

Es empfiehlt sich, sofort nach Ankunft das Techzentrum links oben auf der Karte als Ziel anzuklicken. Vorher steigt Volkov natürlich noch in den Transporter ein. Auch wenn aus gegnerischen Fahrzeugen gefeuert wird, läßt man sich davon nicht irritieren und visiert stur sein Ziel an.

Beim Zentrum wird Volkov vor die Tür des Transporters gesetzt und jagt den Komplex in die Luft. Anschließend steigt der Supercyborg sofort wieder ein und überrollt mit seinem Fahrzeug angreifende Fußtruppen. Als nächstes Ziel ist die Radarstation rechts unten auf der Karte zu programmieren. Auch hier gilt wieder: Genosse raus, Radar in die Luft jagen, Genosse rein und ab durch die Mitte an den Strand. Sind beide Einrichtungen zerstört, kommen U-Boote mit und ohne Raketen von Osten (unter der Radarbasis) und verstärken das Team. Mit diesen werden die gegnerischen Schiffe vernichtet, die sich in der Gegend um den Strand herumtreiben. Die U-Boote machen vor der Bucht fest. War die Säuberung erfolgreich, treffen drei Transporter mit Mammutpanzern, schweren Panzern und mobilen Teslaspulen ein.

Mit diesem Kommando legt man die Reste der Technologiebasis in Trümmer. In der Stadt, die auf dem Weg dorthin passiert wird, dürfte ein kleiner Verband genössischer Fußtruppen und Invasoren angetroffen werden. Diese können gute Dienste in der zweiten Reihe leisten. Panzer, die unterwegs die eigene rote Truppe angreifen, sind mit allen zur Verfügung stehenden Mammuts zu attackieren. In den kleinen jeweiligen Basen müssen zuerst die Cyborgfabriken vernichtet und anwesende Cyborgs, wie gehabt, überrollt werden. Jeweils nach Zerstörung einer Basis (inklusive Flugabwehr) bekommt die glorreiche Armee Zuwachs aus der Luft in Form von Cyborgs mit Flammenwerfern und Elektroschockern.

Die alliierte Hauptbasis befindet sich rechts oben auf der Karte. Die Einheiten schleichen sich von hinten oder seitlich heran, um der schweren Bewaffnung im vorderen Teil zu entgehen. In der Basis sind wie gehabt erst die Produktionsanlagen außer Betrieb zu setzen, um den Nachschub der Alliierten mit neuen Truppen zu unterbinden. Erst dann darf der Rest erledigt werden. Ende gut, alles gut.



Hinter dieser Landbrücke liegt die Hauptbasis

5. SOWJETISCHE MISSION

Man folgt der Straße, die vom Startpunkt wegführt. Die vier Angreifer sind natürlich zu vernichten. Auf die Invasoren ist besonders aufzupassen; vorzugsweise sollten sie immer einige Schritte hinter der kämpfenden Truppe bleiben.

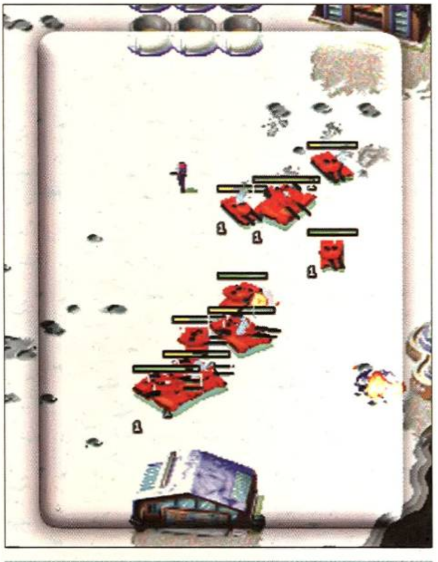
Am Ende der Straße wird der Versorgungstruck am Wasser abgestellt, woraufhin er seine „beruhigende“ Wirkung entfaltet. Sind alsbald alle feindlichen Einheiten eingeschlafen, ist es an der Zeit, sich der Chronosphäre zuzuwenden. Die Fußtruppen greifen das Gebäude an, bis sich seine Anzeige im roten Bereich befindet. Anschließend kann ein Invasor den Chronoport übernehmen. Beim Kraftwerk wiederholt man dieses Spielchen: Feuer frei, übernehmen und anschließend wieder fit machen. Da der Chronoport ein wenig Zeit braucht, bis er aufgeladen ist, können sich die Fußtruppen um die feindliche Cyborgfabrik kümmern, die nur darauf wartet, zerstört zu werden. Der Chronoport setzt so bald wie möglich das Baufahrzeug auf der Insel links der Basis ab.

Das Baufahrzeug darf unter keinen Umständen schon jetzt entfaltet werden! Es fährt erst um ein Gebirge herum, bis in die Nähe eines Erzfeldes. Hier wird der Bauhof errichtet. Die Basis sollte über vier Großkraftwerke, Erzanlage, Cyborg- und Fahrzeugfabrik sowie mehrere Teslaspulen und ein Technikzentrum verfügen. Drei Erntemaschinen sind für die Bewältigung der Aufgaben ideal.

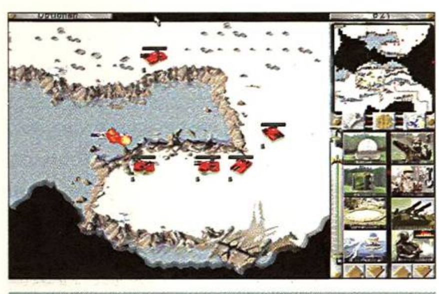
Gibt das Erntefeld nichts mehr her, finden die fleißigen Maschinen im Norden der Basis neue und reichhaltige Nahrung. Die Brücke zum Feld darf unter keinen Umständen vernichtet werden.

Verfügt die Basis über genügend Mammutpanzer, ist es an der Zeit, nach Osten vorzustoßen. Nach einigen Sekunden werden kleine Teile eines feindlichen Stützpunktes sichtbar. Zum Schutze der eigenen Streitkräfte sind erst die Verteidigungsanlagen (Geschütztürme und Tarnbunker) außer Gefecht zu setzen. Anschließend kümmern sich die Mammutpanzer um Cyborg- und Waffenfabrik. Später müssen die Schattengeneratoren und Helikopterlandeplätze daran glauben. Ganz im Osten des Stützpunktes befindet sich die feindliche Bauanlage. Unnötig zu erwähnen, daß natürlich auch sie zu zerstören ist.


Rarität: ein roter Chronoport


Und Action!

Jetzt können die Invasoren daran gehen, das Forschungszentrum zu übernehmen (darf nicht zerstört werden). Im Süden des Ex-Stützpunktes befindet sich eine Bootswerft. Diese kann am besten per V2-Raketenwerfer auf den Meeresgrund geschickt werden. Ein wenig später greifen feindliche Zerstörer die Mammutpanzer an. Die Schiffe sind allerdings schnell versenkt, und die Mission ist damit beendet.


Man zerstöre einen Zerstörer

6. SOWJETISCHE MISSION

Es gilt, mit den Raketen-U-Booten, die aus den anderen herauszufiltern sind, Kraftwerke anzugreifen, die rund um die Küste ihr Unwesen treiben. Danach sind die Teslaspulen auszulöschen. Feindliche U-Boote werden in unregelmäßigen Abständen angreifen. Daher sollten die Raketen-U-Boote unter Begleitschutz gestellt werden.

Nach der Zerstörung des zweiten Kraftwerks erfolgt Verstärkung von Volkov und einem Wissenschaftler. Nun wird der Felsen erklommen, die feindlichen Einheiten werden eliminiert. Anschließend infiltriert der sowjetische Wissenschaftler das Kernforschungsgebäude.

Der Anweisung, sämtliche Flakstellungen zu zerstören, ist natürlich prompt Folge zu leisten. Alle Stellungen befinden sich rund um das Forschungszentrum. Sobald der Auftrag ausgefüllt wurde, bringt Volkov sich hoffentlich schnellstmöglich in Deckung, da die Forschungsstation ein Opfer der von den eigenen MiGs abgeworfenen Atombomben wird. Fine.

7. SOWJETISCHE MISSION

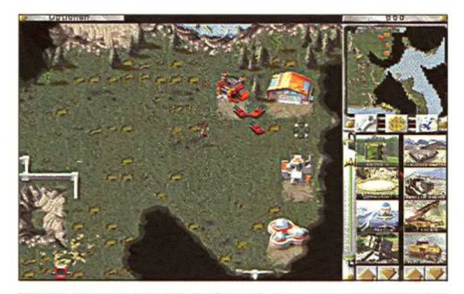
Zuerst schleicht sich ein roter Spion in den Stützpunkt der Waffenbrüder. Im kleinen Wald kann er sich hervorragend verstecken, bis sich die Zielsubjekte in ihren Kommandoposten zurückziehen.

Damit das Gespräch bis zum Ende mitverfolgt werden kann, schleicht sich der Spion in den Kommandoposten. Nach getaner Arbeit rennt er schnurstracks zum Strand, um das Signal für die Verstärkung zu geben.

Mit den eingetroffenen Einheiten werden die Angreifer vernichtet oder in die Flucht geschlagen. Anschließend eskortieren sie den Bautruck Richtung Westen. Am Rand des Erzfeldes entfaltet sich das Baufahrzeug. Sogleich beginnt es mit der Herstellung eines Kraftwerkes und einer Erzanlage. Es folgen Waffenfabrik, Radar, Verteidigungsanlagen (Teslaspulen, Flugabwehr), Cyborgfabrik, Flugzeuglandeplätze und eine Werft.

Hauptsächlich sollte sich die Waffenfabrik um die Herstellung von schweren Panzern und V2-Raketenwerfern kümmern, da die feindlichen Einheiten sehr oft und auch aus der Luft angreifen. Zwei bis drei U-Boote umrunden die Insel und zerstören die feindlichen Schiffe. Anschließend versenken sie die gegnerische Werft.


Stützpunkt in Ausbaustufe 2



Diese Basis ist dahin

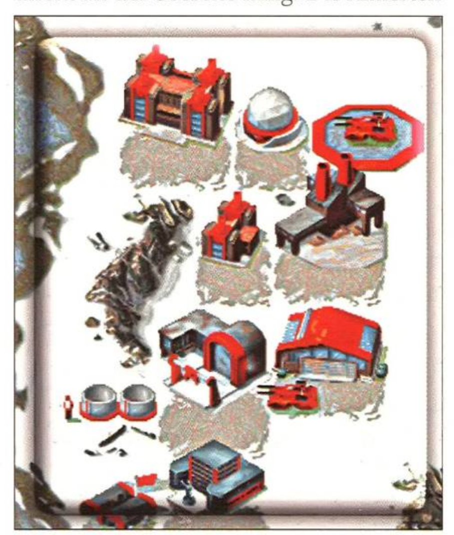
Jetzt heißt es aufpassen: Gegnerische Supercyborgs greifen von zwei Seiten an. Der Cyborg mit Raketenwerfer ist in der Lage, ein ganzes Gebäude mit einem einzigen Schuß zerstören! Die beiden werden am besten von den Erntemaschinen überrollt oder auch von Teslaspulen geröstet.

Ist die eigene Armee stark genug für einen Gegenschlag, rückt diese mit ca. sechs Panzern und drei Teslapanzern Richtung Osten auf die feindlichen Verteidigungsanlagen vor. Die Schattengeneratoren sind das nächste Ziel der Roten Armee. Nachdem auch diese außer Betrieb gesetzt sind, können YAK-Angriffsflugzeuge den Rest der Basis erledigen. Es ist von Vorteil, die gegnerische Kommandobasis nicht zu zerstören, sondern statt dessen von einem Invasor übernehmen zu lassen.

Zum Flugstützpunkt führt der Weg über die Landbrücke zu einer Halbinsel - natürlich ebenfalls zu vernichten. Zu guter Letzt ist noch die Radarstation im Süden der Karte (auf einer Anhöhe gelegen) am besten mit Raketenwerfern und Teslapanzern auszuschalten. Mission accomplished!

8. SOWJETISCHE MISSION

Man wartet ab, bis alle Fahrzeuge eingetroffen sind. Dann ist ein Hauptgebäude direkt an der Seeseite fällig. Die Alliierten greifen von Norden her an, also müssen die Einheiten über der Basis stationiert werden. Jetzt wird die Basis mit allem ausgerüstet, was so gebraucht wird: Kraftwerk, Erzanlage, Kraftfahrzeugfabrik, Cyborgfabrik usw.



Basis mit Werkstatt

Unterdessen wird klar, daß der Gegner über Marineeinheiten verfügt. So baut man, als Verteidigungsmaßnahme natürlich, eine U-Boot-Werft sowie vier bis fünf U-Boote mit und ohne Raketen. Die alliierten Streitkräfte schicken zweimal einen Sprengwagen der eigenen Basis entgegen. Der Wagen muß bereits im Vorfeld abgefangen werden, klar.

Spätestens jetzt wird eine Werkstatt benötigt, um angeschossene Einheiten - auch Helikopter - reparieren zu können. Anschließend sind mindestens zehn Mammutpanzer zu bauen und auf Landungsboote zu verfrachten. Damit ist das Ufer gegenüber der Basis anzulaufen. Es sind alle feindlichen Einheiten und Gebäude zu zerstören. Höchstwahrscheinlich dreht die Eliteeinheit Volkov durch. Sie muß in diesem Fall sofort eliminiert werden.

Man stellt jetzt drei Landungsboote mit Mammutpanzern zusammen, beläßt diese aber noch im Hafen. Es wird eine weitere alliierte Basis ganz im Norden der Karte sichtbar. Leider ist es nicht möglich, mit Panzern zu landen, da die feindliche Stellung von Zerstörern umgeben ist. Ein Fall für die U-Boote. Ist der Weg frei, sollten die Landungsboote die Küste vor der rechten Basis im Norden ansteuern. Die Mammutpanzer werden auf die gegnerischen Einheiten und Gebäude losgelassen. Besonders die zivil anmutenden Gebäude haben es in sich: viele, viele Credits.

Schließlich sind die verbliebenen Einheiten auf die Landungsboote zu beordern und auf der Insel westlich der letzten Position abzusetzen. Sind erst die Flugabwehrstellungen zerstört, mögen die Helikopter beim Rest der Basis helfen. Jetzt baut man neue Mammutpanzer (oder repariert die alten) und läßt sie auf die letzte alliierte Bastion los, die sich auf der Karte ganz rechts oben befindet. Auch hier können die Helikopter helfen, nachdem die raketenwerfenden Fußtruppen ausgeschaltet wurden. Ist die letzte Einheit vernichtet, darf man sich der neunten und letzten Mission zuwenden.



Spielzeugläden auf einem Stützpunkt?!

9. SOWJETISCHE MISSION

Die Einheiten folgen dem Weg Richtung Stadt. Es stellt sich heraus, daß die amoklaufenden Spezialagenten über Superraketen und Atomwaffen verfügen!

Die verbliebenen Einheiten rücken Richtung Nordost vor, um sich der Verstärkung anzuschließen. Die neuen Einheiten attackieren die feindlichen Panzer in diesem Sektor. Daraufhin erscheint ein Baufahrzeug, welches am besten sofort im Schutze der Felsen aufgeklappt wird.

Der Bauhof stellt Kraftwerke, Erzanlage, Radar, Waffenfabrik, Flugabwehrstellungen, Teslaspulen und ein Technologiezentrum her. Etwa nach 25 Minuten Spielzeit greifen Raketenwerfer und Artillerie die Basis von Süden her an. Daher sollten unterhalb der Basis einige Panzer stationiert werden.

Es dürfte nun die Meldung hereinkommen, daß „Stalins Leibgarde" im Anmarsch sei, entschlossen, alle Feinde zu vernichten. Anfangs schaffen diese Einheiten, mehrheitlich Mammutpanzer, durchgeknallte Superspione aus dem Weg, wenden sich aber schon bald gegen die eigene Armee.

Da muß man natürlich eingreifen! Sämtliche Mammuts greifen aus Richtung Norden, von den Erntefeldern her an. Die hoffentlich vorhandenen Verteidigungsanlagen und Mammutpanzer sollten eigentlich mit den bereits in vorangegangenen Kämpfen beschädigten Angreifern gut zurechtkommen.

Nach der Zerlegung der letzten angreifenden Einheit hat auch diese Mission und damit die CD ihr Ende gefunden.



Gefecht im Stützpunkt

INCUBATION



„Incubation" bietet, was das Strategenherz höher schlagen läßt, als da wären hohe taktische Freiheitsgrade sowie ein strategisches „Eignungsprofil" für das Platoon. Auch für Anfänger finden sich zahlreiche Tips, die sich im Hinblick auf das Missionsziel als ausgesprochen hilfreich erweisen dürften. Trotz allem verzweifelt? Keine Sorge, mit diesen sorgfältig zusammengestellten Informationen dürfte einem Sieg nichts mehr im Wege stehen.



Waffen und Ausrüstungsgegenstände



Advanced Combat Gun

Nette Waffe, die sich besonders aufgrund ihres Bajonetts bewährt. So spart man Munition beim Eliminieren der Scay'Ger.



Ammunition Pack

Ein unverzichtbarer Ausrüstungsgegenstand, den jede Einheit bei sich tragen sollte. Die sehr knapp bemessene Munition läßt sich so verdoppeln.



Attack Armor

Die vordere Panzerung von fünf Trefferpunkten rechtfertigt keineswegs den Einsatz dieser Schutzweste. Gerade in Situationen, in denen die Scay'Ger aus verschiedenen Richtungen kommen, ist ein entsprechender Schutz der Rückseite unverzichtbar. Ebendiese Seite ist beim Tragen der Weste jedoch nie außer acht zu lassen. Die Bewegungsfreiheit ist somit zu sehr eingeschränkt.



Banner

Sobald sich die Gelegenheit bietet, sollte Bratt mit einem Banner ausgestattet werden. Die 360 Grad Deckung und der zusätzliche Aktionspunkt für jedes Platoon-Mitglied im Umkreis von sieben Feldern rentieren sich, sobald es richtig zur Sache geht. Allerdings sollte Bratt schon frühzeitig Aktionspunkte dafür sammeln.

Crowbar

Dieser Gegenstand kann nirgendwo erworben werden. Im späteren Spielverlauf schließt sich aber eine Einheit dem Platoon an, die damit ausgestattet ist.



Double Fire

Überaus empfehlenswert für alle Einheiten, die mit leichten Waffen ausgestattet werden.



Explosion Pack

Dieser Sprengstoff ist Gold wert. Damit lassen sich die Zutrittspunkte der Scay'Ger in die Luft sprengen. Auf diese Weise tritt etwas Ruhe im Kampfgeschehen ein.



Flame Thrower

Der Flammenwerfer richtet große Schäden an. Gleichzeitig eignet er sich auch dazu, einen Durchgang für einige Runden zu sperren, wenn es dem Schützen gelingt, einen Scay'Ger an der gewünschten Position zu rösten. Die Reichweite ist allerdings begrenzt.



Mine Thrower

Der Granatwerfer ist eine sehr effektive Waffe. Seine Durchschlagskraft mag jedoch mit Vorsicht genossen werden, da die Detonation auf 3x3 Felder wirkt. Sehr schön ist seine Funktion als Minenleger. Gerade bei den widerstandsfähigen Pyr'-Coo erweisen sich Minen nämlich als ideale Gegenmaßnahme.



Heavy Armor

Die schwere Rüstung bietet grandiose Schutzwerte. Der Preis dafür ist allerdings ein Aktionspunkt. Oftmals ist es gerade dieser Punkt, der verhindert, daß sich eine Einheit aus dem Staub machen kann oder auch, daß eine Scay'Ger das Zeitliche segnet. Das wäre natürlich schade!



Heavy Machine Gun

Eine nette „Übergangswaffe", die leider nicht sehr zielgenau ist. Daher ist es besser, die eigenen Einheiten aus der Schußlinie zu nehmen.



Incubation



High Energy Laser

Dieser Laser eignet sich dank seiner hohen Treffergenauigkeit und Reichweite gut für Scharfschützen. Leider überhitzt er sehr schnell und ist daher eher bedingt empfehlenswert.



Jetpack

Der ultimative Ausrüstungsgegenstand. Jedes Mitglied des Platoons sollte mit solch einem Düsen-Pack ausgestattet sein. Der große Aktionsradius zahlt sich mehrfach aus!



Large Medic Kit

Der große „Medizinkoffer" ist eigentlich erst bei höheren Schwierigkeitsgraden notwendig und setzt einen „Medizinspezialisten" voraus. Hier gilt es abzuwägen, ob nicht auch das „Small Medic Kit" ausreicht.



Light Armor

Die leichteste Rüstungsvariante gilt es so schnell wie möglich zu besorgen. Ohne Rüstung hat das Platoon kaum eine Chance.



Light Combat Gun

Gehört zur Grundausstattung der meisten Einheiten – überhitzt sehr schnell, ist unzuverlässig und reicht gerade noch gegen die Ray'Ther. So schnell wie möglich austauschen!



Light Stimulants

Ein Griff zum Aufputschmittel bringt gelegentlich den rettenden Aktionspunkt. Jede Einheit sollte solch ein Mittelchen bei sich tragen, falls es mal brenzlig wird.



Long Range Scanner

Unverzichtbar bei höheren Schwierigkeitsgraden. Nur wer seinen Gegner kennt, kann ihn besiegen!



Multi-Target Destroyer

Im späteren Spielverlauf empfiehlt es sich, ein Mitglied des Platoons mit diesem Raketenwerfer auszustatten. Während der Waffenmodus A für Gegneransammlungen ideal ist, eignet sich der Waffenmodus B bei überdimensionalen Gegnern – doch Vorsicht: Eigene Einheiten entfernen sich besser aus den Zielgebiet.







Plasma Gun

Diese Waffe ist mit äußerster Vorsicht zu genießen. Zum einen überhitzt sie schnell, zum anderen zieht sie Einheiten, die sich in der Nähe des Ziels befinden, in arge Mitleidenschaft.



Rapid Fire Machine Gun

Sehr gute Standardwaffe im späteren Spielverlauf. Allerdings ist der Waffenmodus A mit Vorsicht zu genießen.



Scan Module

Wie auch der „Long Range Scanner", bietet dieser kleine Bruder eine unverzichtbare Informationsquelle in höheren Schwierigkeitsgraden.



Servo Systems

Das technische Wunderwerk macht sich gut bei jeder Einheit. Den Nachteil von Ausrüstungsgegenständen, die einen Verlust von Aktionspunkten mit sich bringen, vermag das Servo System auszugleichen.



Small Medic Kit

Der kleine Verbandskasten gehört zu jeder Einheit. Im Falle weitreichender Gesundheitsverluste im Platoon kann sich jeder selbst heilen.



Sniper Rifle

Die hohe Treffergenauigkeit macht diese Waffe zum idealen Ausrüstungsgegenstand eines Scharfschützen. Es gibt leider leichte Temperaturprobleme.



Standard Armor

Eine gute, solide Panzerung, die im allgemeinen völlig ausreichend ist. Mit ihr ausgestattet, verlieren die Angriffe von Ray'Ther und Ee'Ther ihren Schrecken.



Standard Assault Rifle

Das aufgesteckte Bajonett und die hohe Zuverlässigkeit, gepaart mit einer soliden Durchschlagskraft, machen diese Waffe zu einem guten Kriegswerkzeug, bis „Double Fire" oder „Rapid Fire Machine Gun" zur Verfügung stehen.



Heavy Stimulants

Diese starke Variante des Aufputschmittels erhöht den Aktionsradius um zwei Punkte. Wer es sich leisten kann, sollte sie den „Light Stimulants" vorziehen.



Targeting System

Kein unbedingtes Muß, aber eine nette Ergänzung gerade für Scharfschützen und Platoon-Mitglieder, die etwas heikle Waffensysteme mit sich führen. Die höhere Trefferwahrscheinlichkeit spart Munition und schont die Gesundheit von Einheiten, die durch einen „verzogenen" Schuß in Mitleidenschaft gezogen werden könnten.





Al'Coo

Bei dem Al'Coo handelt es sich um einen deutlich zu groß geratenen Scay'Ger. Angriffe dürfen hier nur aus der Distanz erfolgen und mit möglichst schweren Waffen geführt werden.



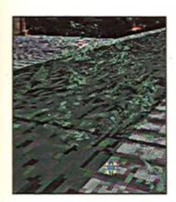
Cy'Coo

Die Cy'Coo sind stark gepanzert und verschießen eine Art von Granate. Um ein Ziel ins Visier zu nehmen, benötigen sie eine Runde. Aus diesem Grund sollte das Feld niemals zwei Runden hintereinander belegt sein. Da die Cy'Coo ihr Visier öffnen müssen, um einen Schuß abzufeuern, hilft der Verteidigungsmodus hier weiter. Just wenn sich ihre Schale öffnet, können einige gezielte Schüsse das Ableben des Gegners bewirken.



Dec'Ther

Nicht ungefährlich, diese spinnenähnlichen Wesen. Sie sind sehr schnell und verfügen über eine große Reichweite. Ist es ihnen erst einmal gelungen, bis zum Platoon vorzudringen, versprühen Sie eine Säurewolke, die absolut tödlich ist. Glücklicherweise besitzen sie nur eine sehr schwache Panzerung.



Ee'Ther

Die nahezu komplette Unsichtbarkeit und die unangenehmen Eigenschaft, sich bis zur nächsten Runde vollständig zu regenerieren, machen die Ee'Ther zu einer anstrengenden Rasse. Glücklicherweise hilft schon eine Standard Armor, um sich vor den Krallen dieser Spezies zu schützen.



Gore'Ther

Diese Rasse ist ausgesprochen hart im Nehmen, zumindest was die Vorderseite anbelangt. Gegen ihre mächtigen Klauen ist kaum ein Kraut gewachsen. Im allgemeinen versuchen sie es zu vermeiden, dem Gegner den Rücken zuzukehren. Sie machen jedoch eine Ausnahme, wenn es sich anbietet, eine Einheit des Platoons anzugreifen. Daher sollte ein Soldat den Lockvogel spielen und ein anderer so plaziert werden, daß sie ihm beim Angriff auf seinen Kameraden den Rücken zukehren müssen.



Pyr'Coo

Die Pyr'Coo sind gefährliche Gegner. Ihre selbst über große Distanz zielgenaue Waffe richtet große Schäden an; auch die Panzerung ist nicht von schlechten Eltern. Besonders empfindlich reagieren diese Kameraden auf Minen.



Ray'Ther

Während einen die Ray'Ther zu Beginn des Spiels ganz schön in Atem halten, verlieren sie ihren Schrecken, sobald das Platoon mit der Standard Armor ausgerüstet ist und über bessere Waffen verfügt. Den Intelligenzquotienten der Ray'Ther kann man etwa im Nullbereich ansiedeln. Da sie reine Nahkämpfer sind, laufen Sie auf die Soldaten zu und versuchen, ihnen Schaden zuzufügen. Die ideale Taktik hinsichtlich dieses Gegners wäre, sich einzuigeln und ihn auf sich zukommen zu lassen. Allerdings sollte man seine Munitionsbestände im Auge behalten.

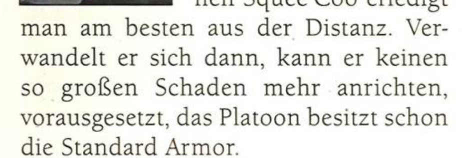


Ray'Coo

Der Ray'Coo verfügt über eine gewaltige Sprungkraft sowie eine mittlere Panzerung. Seine Waffe kann ansehnliche Schäden anrichten, besonders bei ungepanzerten Soldaten. Diese Art neigt zu Verfolgungsjagden. Daher kann man ihr mit einem Jetpack eine Falle stellen.



Squee'Coo / Squee'Ther



Hierbei handelt es sich um ein und dieselbe Spezies. Der Squee'Coo ist gut gepanzert und über mittlere Distanzen unerfreulich zielgenau. Wird er schwer verwundet, verwandelt er sich in einen verstümmelten Squee'Ther. Einen Squee'Coo erledigt man am besten aus der Distanz. Verwandelt er sich dann, kann er keinen so großen Schaden mehr anrichten, vorausgesetzt, das Platoon besitzt schon die Standard Armor.



TR'Yn

Diese „Mutter aller Spinnen" ist der Endgegner und dementsprechend schwer zu knacken. Hier hilft nur die vereinte Feuerkraft mit schweren *und* leichten Waffen. Viel Glück!



War'Coo

Auseinandersetzungen mit dieser gepanzerten Spezies sind völlig aussichtslos. Sie verfügt über zwei unterschiedliche Schußmodi. Der eine ist mit dem der Cy'Coo identisch. Hier werden eine Art Granaten verschossen, wobei sie eine Runde zur Zieleinrichtung benötigen. Deshalb ist es ratsam, ein Feld nur alle zwei Runden zu besetzen. Der zweite Modus ist der Direktschuß, den sie über große Distanz mit hoher Treffgenauigkeit ausführen. Die dabei angerichteten Schäden sind nicht zu verachten.



Am Beginn der Mission steht zuerst einmal das Studium der taktischen Karte – die richtige Positionierung kann unter Umständen zwischen Sieg und Niederlage entscheiden. Einheiten mit vielen Aktionspunkten sollten in der ersten Reihe stehen, da sie genug Bewegungsspielraum haben, um der hinteren Reihe aus der Schußlinie zu gehen. Bevor es nun in die Schlacht geht, sollte man sich das zu erwartende Terrain genau anschauen. Einige Missionen stecken voller Tücken. Es gibt schließlich nichts Schlimmeres, als wenn sich das Platoon in einer Sackgasse befindet, wobei einem womöglich noch vorwiegend die eigenen Einheiten in der Schußlinie stehen. In diesem Fall kann es passieren, daß sich ein Stellungskrieg entwickelt, der spätestens nach dem letzten Munitionsbestand zum Scheitern verurteilt ist.



Die taktische Karte bietet eine gute Übersicht

Incubation

Deckung

Grundsätzlich gilt: Eile mit Weile! Nur den wenigsten Missionen ist ein Zeitlimit gesetzt. Es empfiehlt sich, beim Start den Zielpunkt anzuschauen und eine Route auszutüfteln, der man folgen will. Dabei gilt es, Deckungsmöglichkeiten zu suchen, eventuelle Betonblöcke und Fässer zu berücksichtigen und darauf zu achten, daß es mindestens zwei Zugänge zum Areal gibt.

Die ideale Route besteht aus einer Strecke mit zahlreichen Deckungsmöglichkeiten und einem in sich geschlossenen Raum mit zwei Türen - letztere sind tatsächlich Gold wert. Zwar können die Scay'Ger Waffen aller Art bedienen, doch sind sie nicht in der Lage, Türen zu öffnen bzw. zu schließen. Ist es einem also erst einmal gelungen, einen Raum zu sichern, können die Türen verschlossen werden. In den folgenden Runden mag sich das Platoon heilen und ausruhen, um anschließend erfrischt in den Kampf zu ziehen.

Türen eignen sich zudem besonders gut, um hinterhältige Angriffe auszuführen. Dazu werden vier Einheiten benötigt, die sich vor sowie seitlich der Tür postieren. Folgendes passiert: Eine seitlich stationierte Einheit öffnet, die beiden Soldaten vorn feuern, und die zweite seitlich stationierte Einheit schließt die Tür wieder. Auf diese Weise läßt sich die Anzahl der Gegner ohne jedes Risiko dezimieren. Derartige Teamarbeit wird ohnehin großgeschrieben. Einzelkämpfer haben eher selten eine Chance (es gibt aber eine Ausnahme).

Die wichtigste Aufgabe der einzelnen Soldaten besteht darin, sich gegenseitig Deckung zu geben. In den ersten Missionen bedeutet das die Sicherung nach vorne, seitwärts und nach hinten. Erst wenn Bratt mit einem Banner ausgerüstet wird, sichern die Einheiten in 360 Grad.

Sobald sich das Spiel dem Ende nähert, kommt der Deckung eine neue Bedeutung hinzu. Tritt Rutherford dem Team bei, hat es absolute Priorität, den schwach gepanzerten Führungsoffizier zu schützen. In diesem Fall macht es Sinn, das Platoon in eine Angriffsspitze und eine Nachhut aufzuteilen. Die Nachhut besteht natürlich aus Rutherford und einem oder zwei „Bodyguards", die ihr Wohlbefinden im Auge behalten.

Tempo, Tempo ...

Das Tempo des Platoons ist glücklicherweise in den wenigsten Missionen von Bedeutung. Vor der Geschwindigkeit steht immer die Sicherheit. Stets sollten Aktionspunkte für den Defensivmodus übrigbleiben, um nicht zu riskieren, einen Soldaten bei einem Überraschungsangriff zu verlieren. Die Zahl der Aktionspunkte ist bei einem Truppenmitglied von primärer Bedeutung. Sie bestimmt seine Reichweite und die Zahl der Schüsse, die abgegeben werden können. In den zahlreichen Depots, die im Laufe der Missionen besucht werden, stehen nützliche Ausrüstungsgegenstände parat, mit der sich die Zahl der Aktionspunkte erhöhen läßt. Jedes Mitglied des Platoons sollte mit „Stimulants", einem „Servo System" und einem „Jetpack" ausgerüstet werden.



Deckung ist alles



Das Jetpack ist eine geniale Erfindung!

Auf diese Weise erhält man ein schnelles und flexibles Platoon, das sich flink aus kritischen Situationen herausmanövrieren kann. Besonders wertvoll ist das „Jetpack". Mit diesem Düsenantrieb können die Einheiten ihren Aktionsradius vervielfachen, ohne Rücksicht auf Wände oder Mauern nehmen zu müssen. Ganz besonders interessant ist es, eine mit einem Jetpack ausgerüstete Einheit zum Zielgebiet zu schicken und damit die Dauer der Mission zu verkürzen.

Depots

Das Aufstöbern eines Waffendepots gehört zu den schönsten Momenten in „Incubation". Hier können die mühsam erkämpften Talentpunkte in Ausrüstungsgegenstände und Waffen umgesetzt werden. Zu Beginn des Spiels ist das Angebot zwar rar, doch keine Angst: Bevor es richtig zur Sache geht, besteht die Möglichkeit zur Aufrüstung. Die persönliche Karriere und das Eignungsprofil eines Soldaten sind sorgfältig zu planen. Andernfalls kann es passieren, daß eine Einheit ihre Talentpunkte gerade dort verjubelt, wo man es später bitter bereut. Innerhalb der ersten zehn Missionen ist es zwar nicht unbedingt nötig, einen Soldaten mit schweren Waffen zu beladen, doch sollte man seinen späteren Kandidaten frühzeitig auswählen. Bei der Wahl eines Ausrüstungsgegenstandes empfiehlt es sich, seine geplante Karriere im Auge zu behalten. Eine Einheit, die später dazu auserkoren ist, schwere Waffen mit sich zu führen, braucht nicht viele Talentpunkte in leichte Waffen zu investieren. Vielmehr rentiert es sich, ihr eine solide Waffe zu verpassen und dann die Talentpunkte zu investieren, sobald entsprechendes Gerät zur Verfügung steht.

Das gleiche gilt ebenso für andere Spezialisten, wie einen Sanitäter oder einen technisch begabten Herrn, der mit einem Scanner für Durchblick sorgt. Neben den „Spezialausstattungen" ist aber auch auf eine solide Grundausstattung zu achten. Grundsätzlich sollte jede Einheit alles tragen, was sie schneller und wehrhafter



Zahlreiche Depots garantieren eine gute Ausstattung

macht. Absolut unverzichtbar ist hier natürlich das „Ammunition Pack", das die Munition verdoppelt.

Im Laufe der Zeit entwickelt sich bei jedem Mitglied des Platoons ein Talentprofil, welches es ermöglicht, weitere Ausrüstungsgegenstände ohne oder nur mit wenigen Talentpunkten aufzunehmen. Besitzt eine Einheit zum Beispiel ein „Servo System", kann es ohne zusätzlichen Talentpunkt auch ein „Small Medic Kit" und ein „Scan Modul" übernehmen. Nach diesen Dingen sollte man immer Ausschau halten, wenn man gerade einige Talentpunkte investiert hat.

Bunte Mischung

Unterschiedliche Aufgabenschwerpunkte der Einheiten des Platoons sorgen dafür, daß auch die verschiedensten Missionen mit Erfolg gemeistert werden können. Es bringt nichts, einen Trupp von bis an die Zähne bewaffneten Kampfkolossen auf den Weg zu schicken. Schwere Geschütze schränken den Aktionsradius des Trägers ein und ermöglichen nur wenig Schüsse. Aus diesem Grund sind leichte, mittlere und schwere Waffen mitzuführen. Als grobe Regel kann gesagt werden, daß alle 10 Runden ein schwerer Waffenträger hinzukommen sollte. Bis zur zehnten Runde wird also noch kein schwerer Junge eingesetzt, dann einer, und ab der zwanzigsten Runde ist man mit zwei schweren Waffenträgern auf der sicheren Seite. Der Rest des Platoons sollte zu gleichen Teilen mit leichten und mittleren Waffensystemen ausgestattet werden.

Zusammenstellung der Ausrüstung

In der Praxis hat sich in den Zwanziger-Missionen folgende Zusammenstellung bewährt: Zwei Einheiten werden mit der „Double Fire" ausgestattet, zwei mit der „Rapid Machine Gun", und ein Soldat bekommt den „Mine Thrower" verabreicht. Im späteren Spielverlauf gibt es die Möglichkeit, einen „Multi-Target Destroyer" einzuheimsen. Hier sollte unbedingt zugeschlagen werden, damit einer dieses kleine Kraftpaket in die Finger bekommt.

Das gesamte Platoon wird mit der „Standard Armor" ausgerüstet. Sie bietet ausreichend Schutz und kostet keine wertvollen Aktionspunkte. Wie auch die Panzerung, gehören das Ammunition Pack, ein Aufputschmittel, der kleine Verbandskasten und ein Servo System zur Standardausrüstung jeder Einheit. Ein Großteil des Platoons sollte ferner ein Jetpack sein eigen nennen können. Dieser bringt vor allem bei Soldaten, die mit dem „Explosion Pack" ausgerüstet sind, unschätzbare Vorteile.

Kurztips zu den Einsätzen

- Einheiten, die mit einem „Explosion Pack" und einem „Jetpack" ausgerüstet sind, können auf kürzestem Wege zu den Eintrittspunkten fliegen und diese zerstören.
- Manche Mission läßt sich verkürzen, wenn eine Einheit mit einem „Jetpack" zum Zielpunkt fliegt.
- Eine mit „Mine Thrower" oder „Multi-Target System" ausgestattete Einheit sollte immer in der gesicherten Mitte stehen, während sich die anderen Einheiten sternförmig vorantasten. Auf diese Weise kann der Soldat aus sicherer Entfernung eventuell auftretende Scay'Ger ausschalten.
- Türen, Betonblöcke und Fässer sind wichtige taktische Elemente
- Es ist besser, Schalter von Einheiten bedienen zu lassen, die keine Munition mehr besitzen.
- Torzugänge sind meist gefährliche Engpässe, die es schnell hinter sich zu bringen gilt.
- *Jede* Kiste sollte geöffnet werden, auch wenn sich die Missionsdauer dadurch verlängert. Neben neuer Munition gibt es auch kostbare Module zu finden.
- Solange man noch kein „Explosion Pack" besitzt, ist es besser, einen Zutrittspunkt durch eine Einheit mit vielen Aktionspunkten zu sichern. Erst wenn der Rest des Platoons diesen Punkt überwunden hat, ist es für den sichernden Soldaten an der Zeit, Land zu gewinnen.
- Der ComBot sollte nur zum Einsatz kommen, wenn es unbedingt notwendig ist. Da er nur einen kurzen Gastauftritt hat, braucht er die Talentpunkte nicht so nötig wie die anderen.



Der ComBot: eine echte Kampfmaschine

- Wenn die Talentpunkte zur Ausrüstung nicht reichen, ist es Zeit für eine Beförderung.
- Grundsätzlich gilt es, die Scay'Ger auf Abstand zu halten. Sie können im Nahkampf absolut tödlich sein.
- In einigen Missionen ist es sinnvoll, das Platoon in kleinere Gruppen aufzuteilen. In diesem Fall splittet sich die Angriffsstärke der Scay'Ger.
- Einige Scay'Ger neigen zur Verfolgung eines erfaßten Zieles. Diese Eigenschaft kann man sich zunutze machen.
- Minen besitzen nur einen geringen taktischen Wert. Die meisten Scay'Ger stürzen sich mit Todesverachtung in die Minenfelder.



Incubation



Mission 1: Hallen sichern

Eine kleine Übungsrunde: Langsam in Richtung Westen marschieren und immer in den Defensivmodus schalten. Den nordwestlichen Durchgang passieren und die restlichen Ray'Ther erledigen.

Mission 2: Eine weitere Halle

Alle Einheiten ausruhen, bevor eine Tür geöffnet wird. Bevor schließlich die letzte Tür aufgestoßen wird, sollte in Richtung Osten gesichert werden.

Mission 3: Straßenkampf

Das Faß im Nordosten nach Süden schieben, um den Durchgang zu versperren. Anschließend die südwestliche Tür schließen und den mittleren Raum erobern und sichern.



Das Faß spielt eine wichtige Rolle!

Mission 4: Das Portal

Die ersten beiden Runden schnell vordringen, dann gegen die Ray'Ther sichern. Marines an den Zugängen der Scay'Ger plazieren und nachrückende Ray'Ther munitionssparend mit dem Bajonett erledigen. Den hinter der letzten Tür wartenden Gore'Ther herauslocken und von hinten erledigen.

Mission 5: In das Kraftwerk vordringen

Alle Gore'Ther auf der Plattform von hinten erledigen. Den östlichen Raum auf der anderen Seite erst einmal ausräumen und später dazu benutzen, einen Gore'Ther hineinzulocken. Auf diese Weise erreicht man auch die Kiste im Nordwesten.

Mission 6: Dr. Reich suchen

Zuerst die Cy'Coo ausschalten, dann aufteilen und die Gore'Ther von hinten erledigen. Vorsicht vor den verrosteten Brücken. Sobald sich zwei (eigene oder gegnerische) Einheiten darauf befinden, stürzen sie in die Tiefe. Dr. Reich verbirgt sich im nordwestlichen Raum.



Immer schön in den Rücken schießen!

Mission 7: Dr. Reich eskortieren

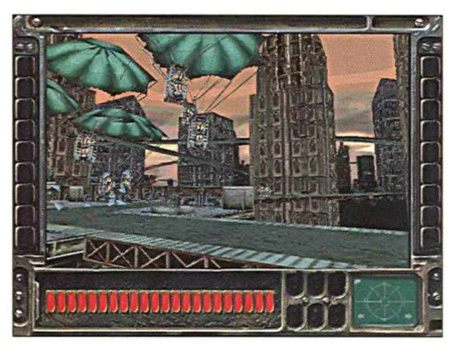
Eine Einheit in Richtung Südwest und einen Marine im Nordosten plazieren; die anderen können sich langsam in Richtung Osten begeben (Vorsicht: Brückenabschnitt). Falls ein Marine bereits mit einer Sniper Rifle ausgerüstet ist, kann dieser viele Gegner aus der Distanz im voraus erledigen.

Mission 8: Den zweiten Angriffskeil führen

Hinter dem westlichen Haus in Deckung gehen und von dort aus die Squee'Coo ausschalten. Anschließend kommen die Gore'Ther an die Reihe.

Mission 9: Zur Garnison A

So schnell wie möglich vorwärts bewegen, dann einen Weg durch das Minenfeld bahnen, welches in zwei Runden aufgebaut wird. Vorsicht vor den Ray'Ther. Sie laufen wahllos in das Minenfeld und können Marines mit in den Tod nehmen. Vor dem Betreten eines Feldes unbedingt die Minen entschärfen!



Schön anzuschauen, aber gefährlich

Mission 10: Vor der Garnison

Bis zur ersten Tür vorsichtig vorantasten, dann ausruhen und die Tür öffnen. Ein an der richtigen Stelle gerösteter Scay'Ger kann die Zugänge für einige Runden sperren. Wertvolle Zeit, in der das Platoon sich formieren und regenerieren kann.

Mission 11: Eroberung der Garnison

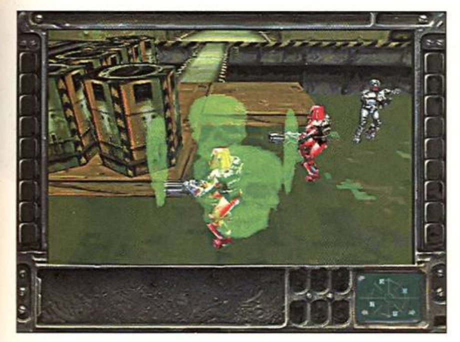
In dieser Mission ist Teamarbeit gefordert, der ComBot schaltet die Fernziele aus, während sich der Rest des Platoons um die amrückenden Scay'Ger Kümmert.

Mission 12: Das Loch

Hier macht das Platoon die Bekanntschaft mit zwei Al'Coo. Der erste wird mit vereinter Feuerkraft erledigt, wobei alle Einheiten, außer der ComBot, nach ihrem Schuß den Rückzug antreten, um nicht in die Fänge des heranrückenden Al'Coo zu geraten. Nachdem die unmittelbare Bedrohung ausgeschaltet ist, sind die Ray'-Coo an der Reihe. Zum Schluß folgt der zweite Al'Coo.



Der Mine Thrower sollte Feuerschutz geben



Gefährliche Gülle



Die Dec'Ther brechen aus dem Boden hervor

Mission 13: Unter der Stadt

Die Fahrstühle funktionieren wechselseitig. Deshalb müssen zwei Einheiten in Richtung Norden und zwei in den Osten gehen. Eine mit einem Raketenwerfer ausgerüstete Einheit bleibt in der Nähe der Startposition, um Feuerschutz zu geben.

Mission 14: Heizungen

Innerhalb dieser Mission sind schnelle Stellungswechsel angesagt. Es sollten nur Einheiten mit vielen Aktionspunkten zum Einsatz kommen.

Mission 15: Über die Zugbrücke

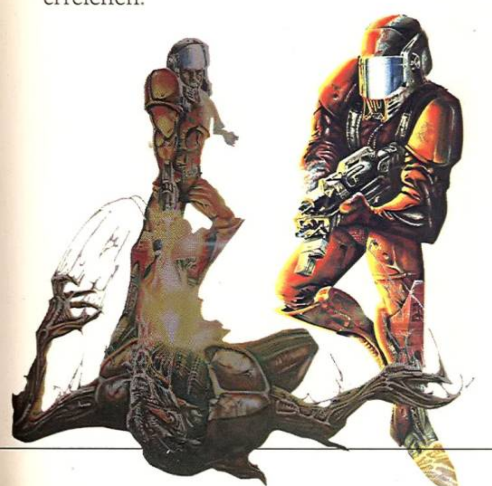
Die Squee'Coo können schnell mit den Mine Throwers ausgeschaltet werden. Dieselbe Einheit begibt sich dann in Richtung Brücke - von hier aus kann sie den anderen Deckung geben, wenn diese später über die westliche Brücke vordringen.

Mission 16: Das Nest

Es gilt, die Inkubationsröhren so schnell wie möglich zu zerstören, ohne die im Westen stationierten Dec'Ther auf den Plan zu rufen. Das Platoon darf sich nicht auf dem grünen Schleim aufhalten und muß permanent die Stellung wechseln, um nicht unter Beschuß zu geraten.

Mission 17: Verwundeten Marine retten

Ein mit einem Jetpack ausgerüster Marine kann die beiden Schalter im Norden leicht erreichen.



Mission 18: Verteidigungsposition B sichern

Hier heißt es wieder einmal einigeln und schrittweise zu den Feldern vorarbeiten. Die Mission wird erst schwer, wenn man versucht, die kostbaren Kisten zu erreichen. Der Mine Thrower leistet hier wertvolle Hilfe.

Mission 19: Stege B

So schnell wie möglich Jetpack-Einheiten zu den Eintrittspunkten der Pyr'Coo senden und diese mit dem Explosion Pack in die Luft jagen. Der Rest des Platoons sollte sich solange einigeln. Minen sind von Vorteil.

Mission 20: Statuenpark

Zunächst in Deckung gehen und dann die Pyr'Coo durch einen Lockvogel veranlassen, aus ihrer Deckung herauszukommen. Die Ray'Coo lassen sich durch gezielte Sprünge austricksen.

Mission 21: Vor dem Lazarett

So schnell wie möglich alle Eintrittspunkte zerstören. Dann das Platoon gegen die Dec'Ther sichern und den Hauptteil des Platoons das Feuer auf den Al'Coo eröffnen lassen.

Mission 22: Wohnblöcke #1

Zuerst die Squee'Coo im Norden mit einem Mine Thrower erledigen, dann so schnell wie möglich die Eintrittspunkte zerstören. Vorsicht: Es tauchen Dec'Ther auf.

Mission 23: Wohnblöcke #2

Als erstes sind die Scay'Ger in der Nähe der Startposition an der Reihe. Dann schlagen sich ein oder zwei Einheiten mittels Jetpack nach Osten durch. Anschließend erfolgt der Angriff von zwei Seiten.

Mission 24: Zur Flakstellung

Einfach eine Einheit mit dem Jetpack zum Zielpunkt fliegen lassen!

Mission 25: Hallen #1

Hier gilt es, mit Bedacht alle Kisten abzuräumen, die Kostbares enthalten. Vorsicht bei der östlichen Wand: Am Ende der zweiten Runde stürzt sie ein und gibt den Ray'Ther den Weg frei.

Mission 26: Hallen #2

Zunächst die Startposition säubern, dann Schritt für Schritt jeden Raum erobern, wobei der Mine Thrower wertvolle Dienste leistet.

Mission 27: Rutherfords Solomission

In jedem Raum gibt es einen toten Winkel. Bevor Rutherford einen Raum verläßt, sollte sie sich ausruhen und die Waffe auskühlen lassen.

Mission 28: Spaceport #1

Zuerst die Dec'Ther, dann die Pyr'Coo auf den Kisten ausschalten. Anschließend Stellung beziehen und Rutherford in die Mitte nehmen. Wenn die Zahl der Scay'Ger abnimmt, erledigt ein Vorauskommando die Eliminierung der verbleibenden Scay'Ger. Rutherford folgt in großem Abstand mit zwei „Bodyguards".

Mission 29: Spaceport #2

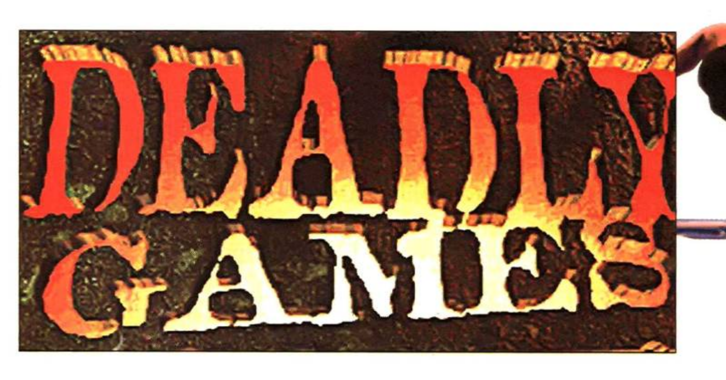
Showdown. Zunächst die Umgebung von den Dec'Ther befreien, wobei keine schweren Waffen zum Einsatz kommen dürfen. Anschließend zum Zielpunkt marschieren. Sobald der letzte Marine das Ziel erreicht hat, bricht die Hölle los. Zahlreiche Dec'Ther stürzen herab, gefolgt von einer Tr'Yn, einer gigantischen Spinne. Während die leichten Waffen die Dec'Ther erledigen, müssen sich der Multi-Target Destroyer (Waffenmodus B) der Mine Trower und die mittleren Waffen um die Tr'Yn kümmern. Falls sie zu dicht herankommt, muß sich das Platoon aufteilen und in westlicher und östlicher Richtung stationieren.



Wieder einmal verlassen die Truppen siegreich den Schauplatz



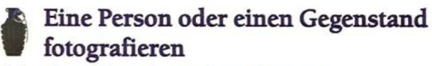
Wahrhaft „tödliche Spiele" warten hier auf den Kommandanten vor dem Monitor und seine digitale Söldner-Truppe. Schnell ist ein Fehler gemacht, und das Missionsziel wird nicht erreicht. Nur mit durchdachtem Taktieren, Positionieren und Attackieren ist das Spektakel erfolgreich zu beenden.





Es gibt 23 verschiedene Missionsziele, in einer Solo-Karriere kommen in der Regel allerdings nur ein halbes Dutzend vor. Die wichtigsten seien hier genannt, beginnend mit den einfachen Einsätzen:

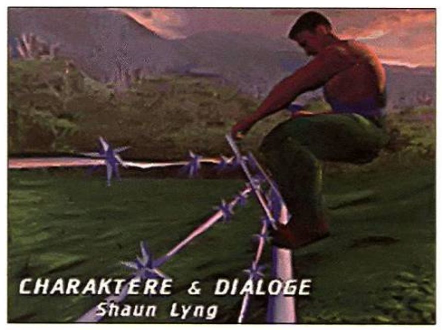
- **Eine Person oder einen Gegenstand fotografieren**
- **Den Standort einer Person feststellen**
- **Einen Gegenstand in Besitz nehmen und bis zum Ende der Mission be halten.** Missionen dieser Art sind relativ einfach und können ohne größeres Problem gemeistert werden. Mit etwas Glück kann man den meisten Soldaten aus dem Weg gehen und riskiert so weder Verletzungen noch Verluste.



- **Ein Objekt sprengen**
- **Eine Person finden und eskortieren** Hier steigt der Schwierigkeitsgrad etwas an, da die Objekte im Normalfall bewacht werden. Aber mit einer guten Planung und etwas Übersicht stellen auch diese Missionen kein Problem dar.

- **Eine bestimmte Person eliminieren** Die Missionen sind etwas schwerer. Die betreffende Person bleibt meist in Bewegung und schlägt Alarm. Mehrere gute Treffer und damit Züge sind hier notwendig.

- **Alle feindlichen Truppen eliminieren** Dies sind die schwersten Missionen, da der Konflikt unausweichlich ist. Für einen vollen Erfolg sind eine exakte Planung und die generalstabsmäßige Ausführung unumgänglich.

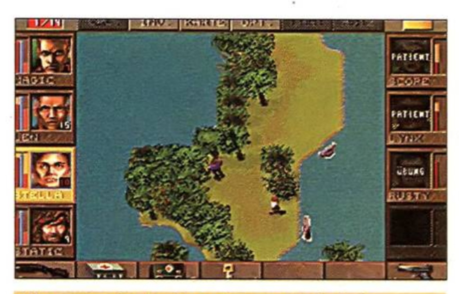


Noch diese Hürde, und es kann losgehen

Im Solospieler-Modus gibt es nur zirca 20 verschiedene Szenarien, der Computer weist ihnen jedoch immer wechselnde Bedeutungen zu. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Stadt, Land, Sumpf, Wüste und Eis mit allen dazugehörigen Eigenarten:

- In der Stadt oder großen Gebäude-Komplexen trifft der Spieler auf viele Räume, die mühsam geöffnet und erkundet werden müssen.
- Das Land mit Bäumen und Buschwerk bietet besseren Schutz vor Entdeckung und Beschuß.
- Sumpf und Wasserlandschaften machen einige Schwimmstunden erforderlich. Eine Einheit bewegt sich im Wasser dreimal langsamer als an Land.
- Die Wüste treibt den Männern und Frauen den Schweiß auf die Stirn und sollte nur mit genug Wasser im Gepäck betreten werden.
- Eis und Schnee haben keine besonderen Merkmale.

Die richtige Auswahl der Truppe hängt im wesentlichen vom Missionsziel ab. Hierzu ein paar grundsätzliche Bemerkungen:



Wasser macht das Vorankommen schwierig



- Missionen, bei denen größere Gebäude eine Rolle spielen, sind stets mit Soldaten zu betreten, die auch Schlösser knacken können, sonst ist der Vormarsch an der ersten verschlossenen Tür gestoppt. Zwar kann ein Sprengstoff-Experte ein Loch in die Wand sprengen, oder man kann versuchen, das Schloß aufzuschießen, aber je weniger Aufsehen die Truppe erregt, um so sicherer gelingt das Vorhaben.

- Spielt man nur eine einzige Mission, braucht man nicht unbedingt einen Arzt. Ansonsten sollte dem Team mindestens ein guter Doktor angehören. Falls im Einsatz Soldaten sterben, wird der Rest der Truppe demoralisiert und verläßt im schlimmsten Fall die Einheit.

- Auf einen Metall-Detektor kann man im Notfall auch verzichten. Will man wissen, ob sich irgendwo eine Tretmine

oder ein versteckter Mörser verbirgt, speichert man am besten und sieht dann nach.

- Wenn es darum geht, alle feindlichen Truppen auszuschalten, sollte man mit mehr als vier Söldnern ins Feld ziehen, da einem die Zeit sonst davonläuft. Ansonsten lassen sich die restlichen Missionen mit vier guten Einheiten bestehen. Gute Männer sind spielentscheidend, deshalb hier ein Überblick über das Angebot:



Frank „Hitman“ Hennessy

Der Name ist Programm!



Russel Hunter

Sprengt dem Teufel das Bett weg



Kirk „Static“ Stevenson

Das Hippy-Aussehen täuscht



Victoria Waters

Victoria sieht gut aus und trifft stets ihr Ziel



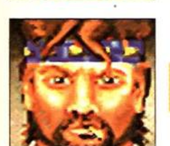
Rudy „Lynx-Eyed“ Roberts

Rudy ist ein echter Luchs im Schafspelz



Sheila „Scope“ Sterlin

Sheila geht mit dem Gewehr besser um als manche ihrer Kollegen



Glen „Boss“ Hatchet

Weder verwandt noch verschwägert mit Bruce Spingsteen

Nun zu den Profis. Sie sind schnell, gut ausgerüstet und hoch motiviert! Es gilt die goldene Faustregel: Alles hat seinen Preis, Qualität einen merklich höheren!



Col. Leo Kelly

Einer der wenigen Söldner, die etwas älter geworden sind



Major Spike Scallion

Der Major macht sich bezahlt





Corp. Len Anderson

Gesund und hoch motoviert: Col. Anderson



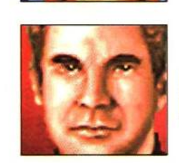
Earl „Magic“ Walker

Earl ist ein echter Magier auf seinem Gebiet



Robert James Sullivan

Der Blondschopf weiß, worauf es ankommt



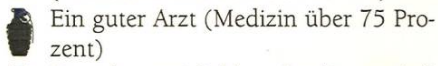
Mike

Elite-Killer Mike, der Mann ohne Nachnamen

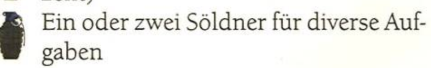
Die optimale Mannschaft sollte aus folgenden Mitgliedern bestehen:



- Mindestens zwei gute Schützen (Treffsicherheit über 80 Prozent)



- Ein guter Arzt (Medizin über 75 Prozent)



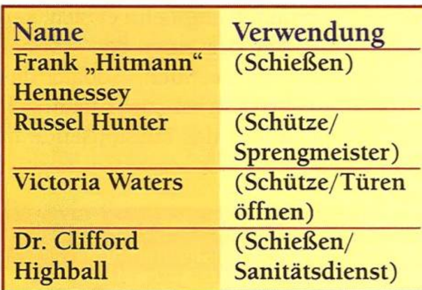
- Ein oder zwei Söldner für diverse Aufgaben

Als tauglich erwiesen haben sich unter anderem folgende Teamaufstellungen:

Name	Verwendung
Kirk„Static“ Stevenson	(Schütze/ Mechaniker)
Corp. Len Anderson	(Schütze/ Minensucher)
Earl „Magic“ Walker	(Schütze/Türen öffnen)
Dr. Mark „Needle“ Kranhuim	(Sanitätsdienst)



Ein gutes Team, das sich hervorragend ergänzt



Name	Verwendung
Frank „Hitmann“ Hennessey	(Schießen)
Russel Hunter	(Schütze/ Sprengmeister)
Victoria Waters	(Schütze/Türen öffnen)
Dr. Clifford Highball	(Schießen/ Sanitätsdienst)



Eine weitere Variante: gut und auch auf Dauer bezahlbar

Hat man das persönliche Favoriten-Teams eingekauft, geht es an die Verteilung der Ressourcen. Im Arsenal liegen zu Spielbeginn immer einige Verbandskästen, Munitionspäckchen oder andere Ausrüstungsgegenstände parat. Nun ist das Equipment eines jeden Soldaten sorgfältig zu prüfen die folgende Liste abzuhaken:

- Trägt er einen Helm auf dem Kopf?
- Wenn ja, in welchem Zustand ist er? Kann man ihn austauschen?
- Trägt der Arzt eine bessere Schutzweste als der Soldat? Austauschen!
- Hat seine Weste mindestens vier Taschen?
- Hat er mindestens zwei Magazine für seine Waffe?
- Trägt er die Gasmaske auf dem Kopf und nicht an der Hand?
- Geht es in heiße Landstriche? Dann sind Wasserflaschen nötig
- Falls eine Brücke zu sprengen ist: Ist genug Sprengstoff vorrätig?
- Ist ein Tarnset verfügbar? Wenn ja, alle Mitglieder damit tarnen!
- Ist Compound 17 verfügbar? Wenn ja, die Weste der Frontsoldaten stärken!
- Muß jemand fotografiert werden? Dann bekommt der stärkste Mann die Kamera.
- Wenn möglich, ist bei jedem Mitglied eine Tasche für Fundsachen freizulassen.
- Ist ein Schalldämpfer verfügbar? An das richtige Mitglied weitergeben!
- Ist ein Zielfernrohr vorhanden? An die Waffe des Scharfschützen anbauen!
- Sind Granaten vorrätig? An die Frontsoldaten weitergeben!
- Liegt noch eine Pistole im Lager? Einer der Frontsoldaten ist dankbar dafür!

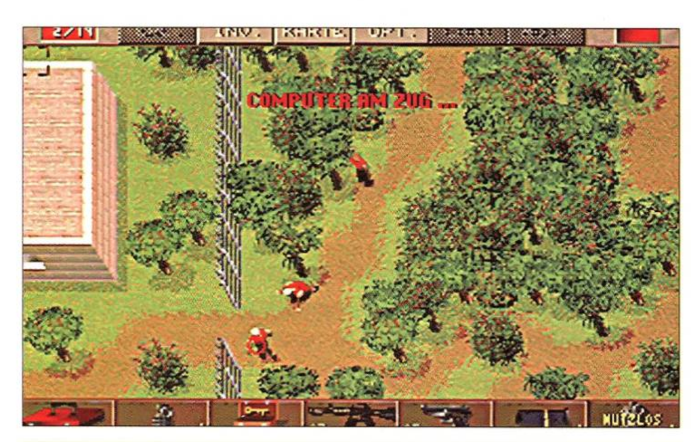


Im Gefecht

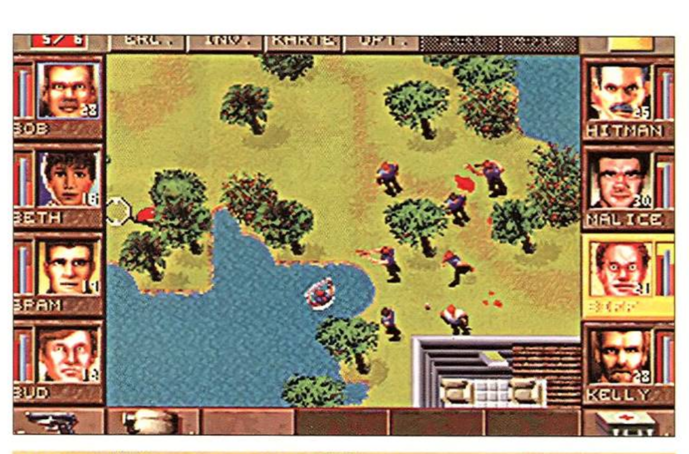
Am Anfang jeder Mission steht die Truppe ziemlich ratlos auf dem Feld. Jetzt kommt es darauf an, welcher Modus aktiviert ist: Sind die Feinde auf „Sichtbar“ geschaltet, läßt sich auf der großen Übersichtskarte der nächste Zug planen: Wo stehen die Feinde? Wo befindet sich das Operationsgebiet oder das Missionsziel? Wenn es darum geht, eine Person zu finden, auszuschalten oder abzulichten, erscheint der betreffende Punkt weiß, alle anderen Feinde rot.



Ist der Gegner unsichtbar, wird's problematischer. Die Feinde haben die Truppen zu Missionsbeginn zwar noch




Der Computer ist am Zug



Das blaue Team nimmt sich eines Gegners an

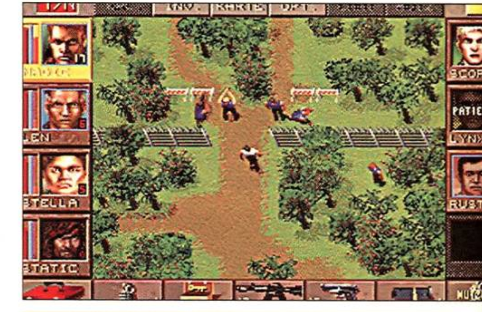
nicht registriert und laufen lediglich Streife. Das ändert sich aber, sobald einer der Soldaten entdeckt worden ist. Dagegen gibt es keinen Schutz, außer man schleicht sich behutsam Schritt für Schritt durch das Gelände. Hierzu reicht aber meist die Zahl der zur Verfügung stehenden Runden nicht aus.
So oder so lautet der erste Schachzug: Deckung aufsuchen! Stehen die Soldaten im Freien, und ein Haus oder Gebäude ist in der Nähe, dann versucht man einzudringen. Die Mauern bieten einen zuverlässigen Schutz, und die Fenster geben einen guten Platz für die Scharfschützen ab. Ist kein Haus in Sicht, müssen die Felsen, Bäume und Sträucher herhalten, wobei ein Felsen die bessere Wahl darstellt. Dorthin schickt man seine Leute. Wichtig ist hier, daß sie immer zwei Aktionspunkte übrig haben, da sie sich sonst nicht mehr ducken können. Solange sie stehen, geben sie ein prima Ziel ab. Auch das Laufen will gelernt sein, deshalb ist es eventuell ratsam, beim ersten Feindkontakt zur nächsten Deckung zu schleichen, was allerdings die doppelte Menge Aktionspunkte kostet.
Findet die Operation im Gebäude statt, duckt sich das Team möglichst nahe an die Wand, so hat es den meisten Schutz. Ist man erst einmal in Sicherheit, plant man den nächsten Schritt anhand des vorgegebenen Missions-Ziels.

Person/Gegenstand fotografieren oder ausschalten

Die Truppe wird aufgeteilt: Die beiden Scharfschützen (einer davon mit der Kamera bewaffnet) gehen voran und schleichen möglichst auf direktem Weg zum Ziel, der Arzt und ein bewaffneter Begleiter folgen in sicherem Abstand. Auf diese Weise hält man den Doktor, der in der Regel nicht gerade mit Kampferfahrung glänzt, außerhalb der Gefahrenzone, kann ihn aber bei Bedarf schnell zum Einsatz bringen. Die Scharfschützen sind in der Lage, unterwegs jeden normalen Soldaten auszuschalten. Falls sich die feindlichen Soldaten auf die Scharfschützen zubewegen, werden sie abgelenkt, indem der Arzt und sein Begleiter wahllos das Feuer eröffnen. Deshalb gehen die Feinde erst einmal in Deckung, weil sie die Finte als Angriff verstanden haben.
Sollte die Zeit zu knapp werden, greift man zu radikaleren Mitteln: Man speichert und schickt den schnellsten Mann mit dem Gewehr und der Kamera direkt zum Zielobjekt, der andere sucht sich eine gute Deckung und gibt Feuerschutz. Am Ende des Zuges geht man immer in Deckung. Dann macht man möglichst schnell das Foto oder schaltet die Person aus. Letzteres ist mit mehr Aufwand verbunden, da man mehrmals schießen muß. Beim Fotografieren darf nicht vergessen werden, daß man nicht weiter als Fünf Schritte entfernt sein darf und das Gesicht der Person sehen muß. Kehrt sie einem den Rücken zu, hat man Pech gehabt.
Sollte der Söldner getötet werden, lädt man wieder und versucht es erneut. Aus Imagegründen empfiehlt es sich, keine Mission, bei der einer der Männer getötet wird, zu beenden. Sobald das Missionsziel erreicht ist, zieht man sich zurück und wartet das Missionsende in Deckung ab.

Einen Gegenstand finden und bis Missionsende in Besitz nehmen

Solange nichts über den genauen Standort des Objekts bekannt ist, gilt die Devise: Männer ausschwärmen und suchen lassen. Befindet sich ein Gebäude in der Nähe, rückt das Team nach dorthin ab und sieht nach; mit großer Wahrscheinlichkeit ist der Gegenstand hier zu finden. Jetzt bringt man die ganze Truppe ins Gebäude und verbarrikadiert sich darin bis zum Ende.
Muß ein großes Gebäude durchsucht werden, ist ein Mann zum Schlösserknacken die erste Wahl. Es empfiehlt sich, zu speichern, bevor man eine Tür öffnet, da sich ebentuell nichts dahinter befindet und man seine Aktionspunkte verschwendet hat.
Liegt das gesuchte Objekt allerdings im freien Gelände herum, stehen die Chancen, es bis zum Ablauf der Frist in Besitz zu nehmen, ziemlich schlecht.



Die weiße Figur ist aktiv, der Rest muß warten

Ein Objekt sprengen

Das ganze Team rückt geschlossen vor. Stößt man auf feindliche Einheiten, nimmt man sie unter Feuer, wobei allerdings unauffälliges Auftreten Trumpf ist – also möglichst Schalldämpfer benutzen. Der Sprengmeister ist auf alle Fälle auf Abstand zu halten; sollte er getötet werden, wird die Sache extrem schwierig. Sobald der Weg frei ist, plaziert man die Scharfschützen um das Objekt herum und schickt den Sprengmeister an die Arbeit. Vorsicht: Die Lunte ist in der Regel so kurz, daß der Sprengsatz hochgeht, sobald der Computer gezogen hat und man selber wieder an der Reihe ist. Entweder der Sprengmeister hat den Zünder bereits auf eine längere Zeitspanne eingestellt, oder er hat ihn plaziert *und* den Rückweg bereits eingeschlagen; andernfalls fliegt



Die roten Computergegner sind anfangs völlig arglos



Vom Schild sollte man sich nicht abschrecken lassen

der arme Mann bis zum Mars. Anschließend steht nur noch der organisierte Rückzug auf dem Programm.

Alle feindlichen Einheiten ausschalten

Diese Missionen bedürfen einer besonderen Taktik, die es notwendig macht, mindestens vier, besser aber fünf gute Schützen zu einem Team zusammenzustellen. Nun ist die Analyse der Feindstellungen angebracht. Wie gelangt man am besten zu den einzelnen Personen, ohne die Deckung aufzugeben? Man sucht einen Soldaten in der Nähe heraus und sammelt die Leute an einem Punkt, der viel Schutz bietet und leicht zu verteidigen ist. Nun wird die Truppe geteilt, zwei Mann pirschen sich an an ihr Opfer heran und eliminieren es mit viel Getöse; je mehr Feinde aufmerksam werden, um so besser. Wenn möglich, spart man immer etwa fünf Aktionspunkte auf, die man mit in die nächste Runde nimmt. Das sind die Punkte, die der Feind verbraucht, um zur eigenen Stellung zu gelangen. Man läßt ihn herankommen und nimmt jede einzelne Person unter Feuer. Mit etwas Glück läßt sich das Areal säubern, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Folgende Gesichtspunkte sollten in die Planung einfließen:

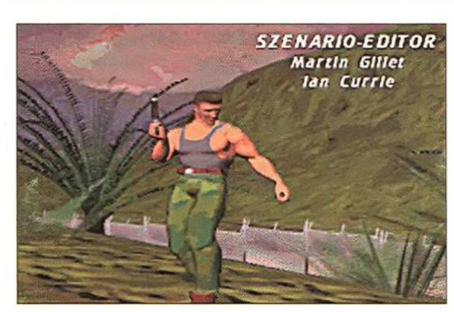
- Wie ist das Gelände beschaffen? Gibt es viel Wasser, und wieviel Zeit bleibt für das Zurücklegen dieser Strecke? Sollte eine große Distanz auf dem Landweg zu überbrücken sein, ist es eine Überlegung wert, ob eine Schwimmpartie nicht kürzer wäre, auch wenn damit das Risiko steigt, von einem Feind beschossen zu werden.
- Sind die Feinde verstreut oder sammeln sie sich? Wenn sie versteut liegen und die Rundenzahl sehr knapp ist, sollte man das Wagnis auf sich nehmen und seine Truppe aufteilen. Andernfalls hat man gegen die Uhr keine Chance.
- Kann das Zielobjekt eventuell fliehen? Wenn ja, ist eine Aufteilung der Männer nötig, um einen Hinterhalt aufzubauen und den Weg abzusperren.

Einige Verhaltensweisen, die den Ausgang der Schlacht positiv oder negativ beeinflußen können:

- Man steht auf, wenn man schießen will.
- Ist ein schlechter Schütze am Zug, kann man auch auf große Entfernung noch genug Schaden anrichten, indem man die Aktionspunkte ins Zielkreuz investiert.
- Kommt ein Feind nahe genug heran, sollte man genau abwägen, ob man genug Feuerpower hat, um ihn in dieser Runde auszuschalten. Im Zweifelsfall abspeichern und dann die erste Variante versuchen.
- Nie auf freiem Feld stehen bleiben.
- Keine wertvollen Aktionspunkte verschwenden, um einen Gegenstand aufzuheben, der weit entfernt am Boden liegt.
- Handgranaten nur dann benutzen, wenn man sich näher als zwölf, aber nicht weniger als vier Schritte davon entfernt befindet.
- Betäubungsgranaten nur im Überraschungsmoment verwenden und, wenn die Möglichkeit besteht, die Ohnmacht der Gegner in irgendeiner Weise ausnutzen.
- Ein Anfänger darf keine Sprengung ausführen, er würde das Material bereits beim Scharfmachen ruinieren.
- Der Arzt ist aus den Gefechten möglichst herauszuhalten, meist ist er ein miserabler Schütze.
- Dem Blickwinkel der Feinde ist stets große Aufmerksamkeit zu schenken! Ein Gegner, der dem eigenen Team den Rücken zudreht, kann leicht von hinten beschlichen und mit dem Schalldämpfer ausgeschaltet werden.
- Bevor man ein Gebäude betritt, verschafft man sich einen Überblick und schaut durch die Fenster.

Die Leistungen eines Soldaten im Feldeinsatz hängt in erster Linie von seiner körperlichen Verfassung ab. Zum Überblick über die Aktionspunkte hier eine Liste aller möglichen Tätigkeiten und ihre Auswirkung auf die Aktionspunkte. Sie variieren natürlich, sobald ein Anfänger eine ihm nicht zugedachte Arbeit ausführt.

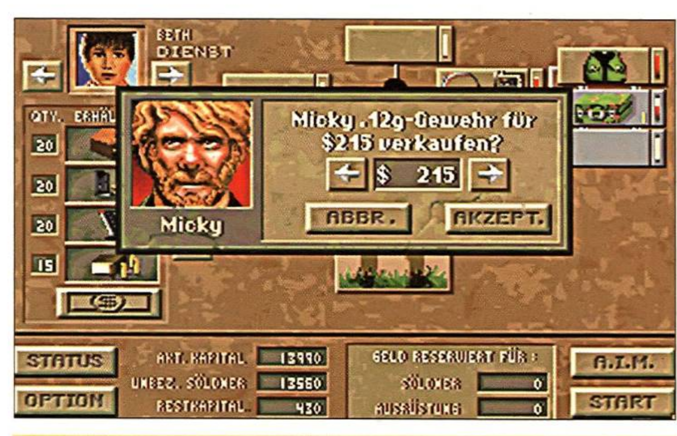
Tätigkeit	Aktionspunkte
Schritt normal	2 Aktionspunkte
Schritt im seichten Wasser	6 Aktionspunkte
Schritt im tiefen Wasser	7 Aktionspunkte
Schritte auf dem Eis	4 Aktionspunkte
Schwimmen	7 Aktionspunkte
Gegendstände aufheben	4 Aktionspunkte
In Deckung gehen	2 Aktionspunkte
Aufstehen	0 Aktionspunkte
Heilen mit dem Verbandskasten	5 Aktionspunkte
Heilen mit dem Arztkoffer	3 Aktionspunkte
Tür öffnen	3 Aktionspunkte
Kisten durchsuchen	5 Aktionspunkte
Gegenstände an Söldner weitergeben	6 Aktionspunkte
Handgranate/ Sprengsätze werfen	11 Aktionspunkte
Fotos schießen	5 Aktionspunkte
Aus der Feldflasche trinken	5 Aktionspunkte
Gerät/Waffe reparieren	7 Aktionspunkte
Schlösser knacken	10 Aktionspunkte



Der Intro-Infanterist ist dem Feind auf der Spur



Sollte im Auge behalten werden: der Kampagnen-Status



Der Handel mit der Krämerseele Mickey

Ist der Auftrag ausgeführt, und man hat noch einige Runden Zeit, kann man das Gelände noch nach nützlichen Gegenständen durchsuchen. Wer clever ist, speichert vorher und beginnt erst dann mit der Durchsuchung der Kisten und Schränke. Sollten diese leer sein, kann man nochmals laden und woanders suchen. Die Aufnahmefähigkeit der Soldaten ist begrenzt, deshalb ist zu überlegen, was man mitnimmt.

Immer gut zu gebrauchen



Bargeld
Waffen
Kevlar-Helme
Kevlar-Weste
Verbandskasten
Granaten
Munition

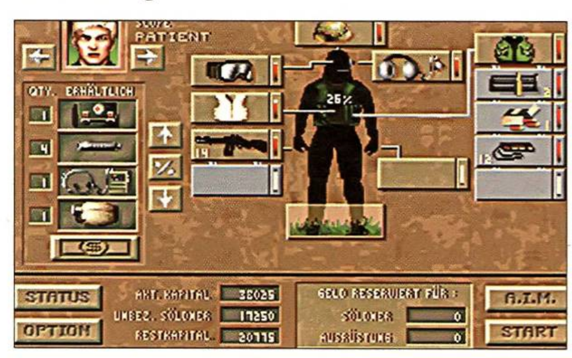


Hat das Team es geschafft? Wenn nicht, sollte es besser die Mission wiederholen und zu einem positiven Abschluß bringen, denn sonst gibt es keine Belohnung. Und ohne Geld verspüren die Soldaten nicht die geringste Lust, weiterzuarbeiten, und werden das sinkende Schiff auf dem schnellsten Wege verlassen. Das gleiche gilt für den Verlust einer der Mitarbeiter, wobei die Schuld daran stets dem Kommandanten angelastet wird! Ein sicheres Warnzeichen sind die Gerüchte und Gedanken, die die Leute ab und zu zum besten geben.

Nach jeder Mission ist der Gesundheitzustand des Teams zu prüfen. Ist er bei einem unter die Hälfte gesunken, sollte man den Soldaten schnellstens als Patient einstufen und die nächste Mission aussetzen lassen. Zu bedenken ist, daß diese Einheit im Feld nicht sehr viel taugen würde und im Endeffekt nur ein Klotz am Bein wäre. Die Genesung schreitet ohne ärztliche Behandlung zwangsläufig langsamer voran als mit einem Doktor, der sich um den Kranken kümmert. Deshalb empfiehlt es sich stets, auch einen Arzt im Lager zu belassen; der muß natürlich einen Arztkoffer oder eine Verbandstasche in der Hand halten und auf „Arzt" geschaltet werden.
Natürlich kann man den kranken Soldaten auch entlassen, aber das könnte den Mißmut der andere Teilnehmer hervorrufen. Will man unbedingt Personal abbauen, sollte man zuerst speichern, bevor man den Versuch wagt. Natürlich spricht nichts dagegen, dem zu feuernden Söldner alle Ausrüstungsgegenstände abzunehmen und zu verkaufen. Einige der Soldaten sind sogar froh, wenn sie nach der zweiten Mission entlassen werden, und stellen sich später gerne wieder für eine erneute Rekrutierung zur Verfügung. Auch die Aufgabenstellung der nächsten Mission macht ab und zu eine Neuorganisation notwendig.
Es gilt also, erneut die Fähigkeiten der Männer zu prüfen und herauszufinden, wo sich noch etwas verbessern läßt. Eventuell läßt sich beispielsweise der Sprengmeister gegen einen Mechaniker eintauschen. Zu überlegen ist auch, ob man den Mann besser entläßt oder ihn einfach im Stützpunkt beläßt, um seine Fähigkeiten weiter zu verstärken. Auf diese Art und Weise läßt sich eine schlagkräftige Mini-Armee aufbauen, die ihre Talente beständig erweitert und trotzdem erschwinglich bleibt.



Nach einer abgeschlossenen Mission erscheint fast regelmäßig der Waffenhändler Micky O'Brien.. Handeln lohnt sich eigentlich nur, wenn er einige besondere Leckerbissen anbietet: Schutzwesten, Helme, Waffen, Schalldämpfer, Zielfernrohre, Compound 17 oder Granaten. Auch hier hat sich der alte Trick mit dem Speichern des Spielstands bewährt, was dann allerdings sofort nach der Vergabe der neuen Mission geschehen muß. Danach kann man ruhigen Gewissens alles mögliche kaufen – und es im Bedarfsfall durch Laden des alten Spielstands wieder zurückgeben!

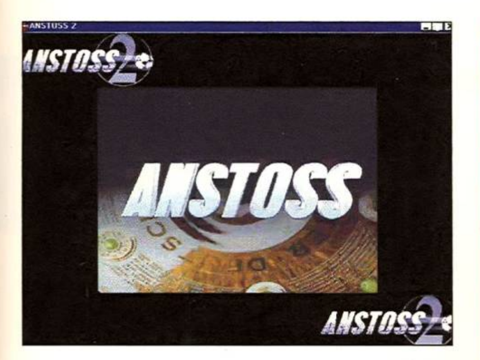


Die Verteilung der Ressourcen ist spielentscheidend

Falls der Kommandant im Waffenlager statt Granatwerfer und Uzi nur gähnende Leere vorfindet, kann er der Materialknappheit mit folgendem Trick begegnen: Zunächst speichern. Nun nimmt man einen Söldner ins Team auf, der die heiß begehrten Gegenstände mitbringt. Ihn raubt man regelrecht bis auf die Unterhose aus und verteilt das Equipment auf das Team. Anschließend feuert man den Neuzugang wieder. Die Kosten für das Einstellungsgespräch hat man natürlich trotzdem zu bezahlen, deshalb kommen für diese Art der Materialbeschaffung nur billige Looser in Frage. Sollten ihn während seines kurzen Besuchs aber bereits zu viele Mitglieder des Teams ins Herz geschlossen haben und ihr Bedauern mit einer Kündigung zum Ausdruck bringen, lädt man den alten Spielstand wieder ein und versucht es mit einem anderen Söldner nochmals.

Anstoss 2

Football' s coming home! Als Manager und Trainer in einer Person gilt es, nationale und internationale Pokale zu gewinnen. Da gibt es natürlich viel zu tun. Diverse Verhandlungen müssen knallhart geführt werden, das Training will koordiniert sein, und man sollte sich nicht zuletzt seine Gedanken über Doping und andere nicht ganz legale Wege zum Sieg machen. Na denn ...



Der Spieleinstieg

Grundlegend für den Verlauf des Spiels sind die Starteinstellungen. Hier entscheidet sich bereits, wie eine Karriere in etwa verlaufen wird.

Drei Startländer stehen zur Auswahl: Deutschland, England und Frankreich. Ferner bieten sich zwei Bonusländer (Spanien und Italien) an, in die man im Laufe des Spiels wechseln kann - einen Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad hat dies allerdings nicht.

Unerfahrene Einsteiger sollten sich bei der Bestimmung der Spieldauer für eine „Karriere mit Vereinswahl" bzw. eine „Feste Spieldauer" (ebenfalls mit Vereinswahl) entscheiden. Eine „Echte Managerkarriere" ist in der Regel für Gelegenheitsspieler viel zu frustrierend, da man sich von ganz unten (sprich: Dritte Liga!) emporarbeiten muß und zudem lediglich drei Startvereine zur Wahl stehen.



Die Qual der Wahl



Eine noch jungfräuliche Kalkulation

Die Saisonkalkulation

Nachdem alle Starteinstellungen getätigt wurden, kann man sich um die finanzielle Zukunft seines Vereins kümmern. Es besteht die Wahl, die Verhandlungen für Hauptsponsor, Bandenwerbung, Spielerprämien oder Fanartikel entweder selbst zu führen oder aber dem Computer zu überlassen. Zumindest die beiden wichtigsten Verhandlungen (nämlich Bandenwerbung und Hauptsponsor) sollten selbst kurz angebundene Zeitgenossen persönlich übernehmen, da auf diese Weise erheblich mehr zu verdienen ist (näheres dazu im Kapitel „Die Vertragsverhandlungen").

Detailfreudige Manageraspiranten hingegen mögen den Wunsch verspüren, auch das zähe Ringen um Spielerprämien und den Handel mit Fanartikeln zu übernehmen. Die diesbezüglich erforderliche dauerhafte Aufsichtspflicht während der ganzen Saison wird sich jedoch als überaus lästig herausstellen. Es empfiehlt sich daher ein treuhänderisches Unternehmen.

Die Kalkulationen für die Zuschauereinnahmen sind in der ersten Saison bei den vorgegebenen Werten zu belassen. Nur im Einzelfall sollte man einen Spitzenzuschlag erheben. So schadet es zum Beispiel nicht, sich bei Topspielen einen 25-Prozent-Aufschlag auf die Eintrittspreise zu gönnen - allerdings nur bei wirklichen Highlights wie etwa München gegen Stuttgart.

Die Grundeintrittspreise dürfen gegebenenfalls leicht erhöht werden - aber keinesfalls um mehr als 10 Prozent!

Den allgemeinen Zuschauerschnitt und die Einnahmen aus Pokalspielen sollte man äußerst vorsichtig einschätzen - man ist gerade in Pokalen mit K.O.-System sehr schnell ausgeschieden und kann sich so die ganze Kalkulation ruinieren.

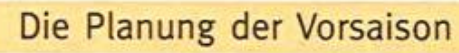
Für Trainingslager und die medizinische Abteilung sollte man jeweils einen Betrag zwischen 500.000 DM und 1.000.000 DM einkalkulieren - außerplanmäßige Kosten können sehr schnell eine nachteilige Wirkung auf die eigene Bilanz zur Folge haben, und ohne Verletzte kommt kein Verein durch eine Saison.

Unter „Sonstiges" ist auf jeden Fall ein Statistiker einzustellen, eine Computeranlage anzuschaffen und ein qualifizierter Anwalt zu engagieren.

Generell gilt: Lieber etwas vorsichtiger kalkulieren und am Saisonende einen Überschuß erwirtschaften, als durch zu knausrige Kalkulation in ein wirtschaftliches Desaster schlittern!







Die Planung der Vorsaison



Eine optimale Aufstellung ist unerläßlich

Die Vorsaison

Es gilt, eine spielerische Grundlage für die neue Saison zu schaffen. Dazu dient die sechswöchige Saisonvorbereitung, die nach bestem Wissen und Gewissen geplant werden will.

Zu Beginn der Saison wäre es nicht dumm, einen „Tag der offenen Tür" einzuplanen. Eine solche Aktion kurbelt sowohl das Vorverkaufsgeschäft als auch die Mitgliedschaften im Sponsorenpool in die Höhe.

Die zur Verfügung stehende Trainingszeit sollte mit einem steigendem Konditionstraining beginnen und mit erholenden Einheiten wie „Regeneration" und „Spritzigkeit" ausklingen lassen. Zwischendurch ist unbedingt zur Motivation und zur Überprüfung des eigenen Leistungsstandes die Möglichkeit wahrzunehmen, an Turnieren teilzunehmen und Freundschaftsspiele auszutragen!

Während der Saisonvorbereitung mag auch ein Co- sowie ein Torwarttrainer engagiert werden - doch dazu später mehr.

Die Mannschafts-Aufstellung

Es geht nun daran, seine Spieler sinnvoll auf dem Feld zu plazieren. „Anstoss 2" bietet hierzu sieben Standardsysteme, zwei weitere sind zusätzlich frei definier- und speicherbar.
Die Wahl des Spielsystems hängt von vielen Faktoren ab - eine Patentlösung gibt es nicht. So ist es beispielsweise unsinnig, eine 3-4-3-Aufstellung zu wählen, wenn man gar keinen Libero im Team hat! Am besten ist, man vergleicht die aktuellen Stärkewerte aller Spieler und wählt sich 11 Spieler nach logischen Gesichtspunkten aus (so ist es natürlich widersinnig, zwei Torhüter aufstellen zu wollen, klar). Aufgrund dieser Entscheidung sollte man dann eines der vorgegebenen Spielsysteme wählen und gegebenenfalls nach eigenen Vorstellungen modifizieren.

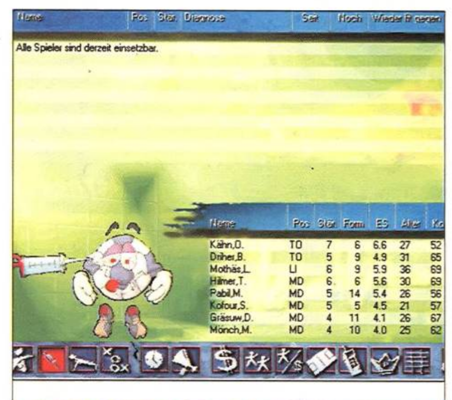
Zur Erleichterung des Spiels - vor allem der Mannschaftsaufstellung - wird schon zu Beginn einer Saison ein Co-Trainer eingestellt. Dieser sucht zwar kein Spielsystem aus, verteilt aber die vorhandenen Spieler in der Regel überaus vernünftig auf die einzelnen Positionen. Allerdings empfiehlt es sich, diese Aufstellung noch einmal zu überprüfen - selbst der beste „Co" leistet sich hin und wieder einen Fehlgriff oder ignoriert die Spezialfähigkeiten einiger Spieler.

Auch die Option, die Reihenfolge der Elfmeter- und Freistoßschützen festzulegen, ist wahrzunehmen. Da Elfmeter Erfahrungssache sind, werden erfahrene Spieler bevorzugt - Stürmer sind in dieser Hinsicht besonders qualifiziert. Als Freistoßschützen werden aus Motivationsgründen recht junge Mittelfeldspieler gewählt.

Schließlich mag darauf geachtet werden, daß der Mannschaftskapitän auch tatsächlich spielt. Falls notwendig (zum Beispiel bei Verletzung oder Sperre), ist für Ersatz zu sorgen.

Die Medizinische Abteilung

Da hier früher oder später jeder Spieler einmal landet, ist es wichtig, an dieser Stelle nicht zu geizen! Lieber ein paar Mark mehr in der Bilanz kalkulieren, als



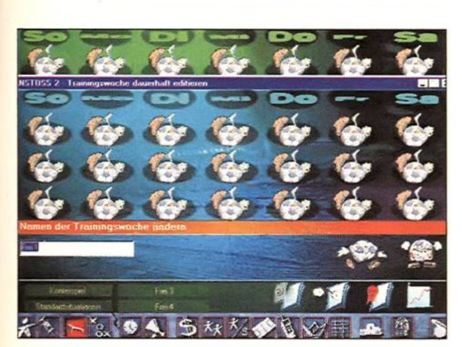
Die medizinische Abteilung

später ein Lazarett anstelle eines Fußballvereins zu managen.

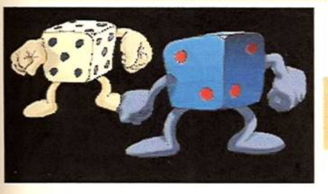
Verletzte Spieler werden mitsamt einer kleinen Leidensgeschichte aufgelistet. Gerade Langzeitverletzte wollen alle paar Wochen vom Trainer Besuch bekommen - sie fühlen sich sonst schnell verlassen und vergessen.

Folgendes zum Doping: Lehnt ein Spieler ein entsprechendes unmoralisches Angebot ab, so verliert er einen Formpunkt. Stimmt er andererseits zu, gewinnt er in der ersten Woche vier Formpunkte, in der zweiten immerhin noch zwei. Das Risiko, erwischt zu werden, liegt bei 1/72 pro gedopter Woche, da aus jedem neunten Spiel jeder achte Spieler kontrolliert wird. Das mag verlockend klingen. Die Praxis beweist jedoch, daß Doping auf die Dauer nicht sonderlich effektiv ist. Spätestens nach dem ersten positiven Ergebnis (welches aus der Sicht des Spieler natürlich äußerst negativ ist!) sollte der Schlußstrich gezogen werden; die Strafen sind mit bis zu vier Jahren Sperre drakonisch!

Das Training



Eine Trainingswoche kann man bis ins Detail selbst planen



„5 gegen 2"-Training unter der Lupe ...

Ähnlich der Vorsaison kann man auch während der Saison das Training auf sechs Wochen im voraus festlegen. Da sich jede Trainingseinheit anders auf die Mannschaft auswirkt, ist es jedoch cleverer, kurzfristig und vor allem sorgfältig zu planen. Kurz vor einem wichtigen Pokalspiel seine Mannschaft mit einer brutalen Konditionswoche zu quälen, kann unter Umständen fatale Folgen haben. Deshalb: Immer der jeweiligen Situation anpassen - auch Schwächen in Ligaspielen lassen sich so recht schnell ausbügeln!

Die Standardtrainingseinheiten decken im großen und ganzen die Bedürfnisse eines jeden Trainers ab - verspürt der (vermeintliche) Fachmann dennoch den Drang, selbst einige zu kreieren, stehen dafür vier verschiedene Speichermöglichkeiten zur Verfügung.

Die Trainingseinheiten im einzelnen:

Gemischte Woche

Die Standardtrainingseinheit für alle Gelegenheiten. Falls die Mannschaft keine eklatanten Schwächen aufweist, eine gelungene Alternative zu einem Spezialtraining.



Brutales Konditionstraining

Leichtes / hartes / brutales Konditionstraining

Konditionstraining darf auf keinem Trainingsplan fehlen. Vor allem, wenn gegen Ende des Spieles die Leistung abfällt, sollte man Konditionsübungen auf den Plan schreiben. Doch Vorsicht: Die allgemeine Frische leidet (vor allem bei hartem und brutalem Konditionstraining) darunter. Insbesondere vor wichtigen (Pokal-)Spielen ist von einer solchen Belastung abzusehen.

Abseitsfalle

Grundvoraussetzung für eine gute Abseitsfalle ist eine stabile und vor allem gut eingespielte Abwehr. Ist eine solche vorhanden, kann man diese Trainingseinheit nutzen, ansonsten entwickelt sie sich möglicherweise zu einem Desaster ...

Viererkette

Die Viererkette ist ein Spezialtraining für eine solide Abwehr. Am meisten profitieren natürlich Spielsysteme mit einer Vierer-Abwehrkette (4-4-2, 4-2-4 und 4-3-3) davon, doch auch bei allen anderen Systemen schadet dieses Training nicht.

Pressing

Hat man sich für eine allgemein offensive Strategie entschieden, sollte man Pressing regelmäßig auf den Trainingsplan schreiben. Sehr nützlich für Mannschaften mit einem starken Mittelfeld und drei Stürmern.

Konterspiel

Der klassische Konter - die Geheimwaffe für den defensiven Trainer mit dem soliden Mittelfeld. Insbesondere vor Auswärtsspielen sehr sinnvoll, um kontrolliert von hinten heraus spielen zu können.

Standardsituationen

Ob Freistoß, Ecke oder Einwurf - hier wird, wie der Name schon sagt, besonders viel Wert auf die Standardsituationen gelegt. Eine Trainingseinheit, die in keinem guten Trainingsplan fehlen darf!

Schwalben

Schwalben - die unfaire, aber kosten- und gefahrlose Möglichkeit, das Spielgeschehen zu beeinflussen. Wer auch vor Doping nicht zurückschreckt, sollte die Schwalben in Erwägung ziehen. Wahre Sportsfreunde stempeln sie als Zeitverschwendung ab und wenden sich wichtigeren (und effektiveren) Trainingseinheiten zu!

Zweikampf

Gutes Zweikampfverhalten ist die Grundlage für jedes erfolgreiche Fußballspiel - ein Muß!

Spritzigkeit

Die Mannschaft schleicht mit bleiernen Beinen über den Rasen? Dann wird es Zeit für eine Trainingseinheit „Spritzigkeit", denn die macht müde Fußballbeine wieder munter!

Technik

Was wäre der Fußball ohne gelegentliche Zaubereien - Kopfballtore, Alleingänge, Paßspiel. All diese Schmankerl bringt man seinen Schützlingen mit einer Trainingseinheit „Technik" näher. Fußball fürs Auge - die Fans werden es danken!

Regeneration

Gerade nach intensivem Konditionstraining ist eine Phase der Regeneration unerläßlich, da sonst ein starker Leistungsabfall zu erwarten ist. Besonders vor mehr oder minder unwichtigen Spielen sollte man der Mannschaft die Gelegenheit geben, sich zu erholen und neue Kraft zu tanken - gegen Ende der Saison aufgrund der allgemeinen Erschöpfung essentiell.

Generell läßt sich sagen, daß eine gute Mischung der richtige Weg zum Erfolg ist. Wenn man in Abstimmung mit der Taktik und der Aufstellung unsinnige Trainingseinheiten ausläßt, kann eigentlich nichts schiefgehen.

Die Taktik



Die taktische Grundeinstellung

Spieltaktiken dürfen nur dann zum Einsatz kommen, wenn sie ausführlich und vor allem regelmäßig trainiert werden. Harmonische Abstimmung lautet also auch hier die Zauberformel. Man sollte versuchen, die Taktik an die vorangegangenen Einstellungen anzupassen. Haben die Jungs beispielsweise noch nie etwas von Pressing gehört, so laufen sie schnell ins Leere bei dem Versuch, das nicht Gelernte anzuwenden. Es hat ebensowenig Sinn, eine defensiv aufgestellte Mannschaft durch Pressing oder Spezialtaktiken wie „Schießt aus jeder Lage!" zu Offensivwundern machen zu wollen.

Vorbereitung und Aufstellung der eigenen Mannschaft sind nicht ausschließlich entscheidend für die Wahl der Taktik. Auch der individuelle Schiedsrichter darf nicht außer acht gelassen werden. Wer bei einem übervorsichtig pfeifenden Vertreter dieser Zunft brutal zur Sache geht, steht schnell mit zwei oder drei Mann weniger da.

Die Finanzen

Anhand des Finanzbildschirms kann man überprüfen, ob die zu Beginn der Saison aufgestellte Kalkulation auch hält, was sie verspricht - und nicht nur das.

Auf großzügige Zusatzprämien mag in der Regel verzichtet werden; eine sinnvolle Investition in den Verein in Form neuer Spieler oder eines Stadionausbaus bringt zumeist mehr als unnötige Zuwendungen in den bereits bestehenden Kader.

Imageaufbessernde Spenden für einen guten Zweck: Die Fans sehen es gerne, die Vereinsbosse eher weniger - wenn der Trainerstuhl sowieso schon wackelt, können spontane Spenden für eine schnelle Kündigung sorgen ...



Die streng geheime schwarze Kasse

Eine heikle Geschichte ist die sogenannte „Schwarze Kasse". Hier können bis zu drei Prozent der Einnahmen unauffällig an der offiziellen Bilanz vorbeigeschleust werden, um auf einem geheimen Konto zu landen. Was danach mit dem Geld passiert, bleibt einem selbst überlassen. Der aufrichtige Zeitgenosse gibt den schnöden Mammon natürlich wieder unbemerkt zurück - „Mehreinnahmen" beim letzten Heimspiel. Für unehrliche Zeitgenossen bleiben aber noch einige weitere Optionen offen:

Die einfachste ist, sich das Geld selbst unter den Nagel zu reißen und es auf das eigene Konto zu transferieren. In der Trainerkarriere geht es so jedoch nicht voran. Tja, was dann? Man könnte ja dem Schiedsrichter des nächsten Spiels einen Hometrainer oder einen Barscheck zukommen lassen - über letzteren würde



Über was freut sich der Schiedsrichter wohl am meisten?

sich sicherlich auch ein Spieler des gegnerischen Teams freuen. *Bah, was für'n fieser Charakter*, mag so mancher jetzt denken - und recht hat er. Zudem sind diese Methoden äußerst unsicher.
Es bleibt, das Geld zu investieren, über einen der zahlreichen Anlageberater. Vom bombensicheren 7%-Tagesgeld bis hin zur finanzberatenden Handleserin ist für konservative Naturen wie auch für risikofreudige Jungmanager alles dabei.

Der Spielerkader

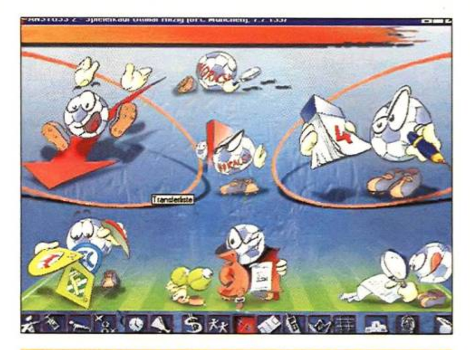
Kontinuität wird im Sport sehr geschätzt - so auch im Fußball. Rechtzeitige Vertragsverlängerungen kosten zwar eine ganze Stange Geld, aber wenn erst einmal ein Vertrag ausläuft und weitere Vereine Interesse an dem nun ablösefreien Spieler anmelden, vermag aus einer 10%igen Gehaltserhöhung leicht eine Verdopplung werden - oder noch schlimmer: Der Spieler kann nicht gehalten werden.

Auf den Nachwuchs darf hin und wieder ruhig ein Auge geworfen werden, da sich hier gelegentlich hervorragende Talente entwickeln. Hat man ein solches ausgemacht, ist ein langfristiger Vertrag anzustreben. Noch ist der Spieler für wenig Geld zu haben. Wenn das Talent ein ewiges Talent bleibt, hat man zwar ein paar Tausender in den Sand gesetzt - wird allerdings ein Superstar daraus, zahlt sich die frühzeitige Investition vielfach aus.

Auf einen eigenen Einsatz auf dem Spielfeld ist übrigens tunlichst zu verzichten - es sei denn, man will sich endlich mal wieder so richtig blamieren!



Der Transfermarkt



Die verschiedenen Möglichkeiten des Spielerkaufs

Es gibt die unterschiedlichsten Möglichkeiten, an Spieler heranzukommen und diese auch wieder loszuwerden.

Die billigste Variante, neue Spieler zu verpflichten, ist der Nachwuchssektor - egal ob vom eigenen Verein oder von einer Konkurrenzkaderschmiede, ein Nachwuchsspieler kostet in der Regel kaum mehr als 80.000 DM pro Jahr und ist unter Umständen eine zukunftssichere Investition. Zu Anfang sind diese Talente mangels Spielstärke kaum einsetzbar, im beginnenden Twen-Alter wachsen viele jedoch über sich hinaus.

Der zweitbilligste Weg zu einem neuen (Wunsch-) Spieler ist der über NORACSA. Es ist daher unerläßlich, am Anfang der Saison eine Computerabteilung einzurichten, denn diese ermöglicht erst den Einsatz von NORACSA. Dabei kann man sich seinen Wunschspieler praktisch selbst zusammenstellen: Ob Stärke, Alter, Position oder Eigenschaften (z.B. Kämpfernatur) - alles ist möglich. Auf Wunsch werden sogar nur die Spieler angezeigt, deren Vertrag am Ende der Saison ausläuft und die somit ablösefrei wechseln können.



Das Ergebnis einer NORACSA-Suche

Die dritte und gleichzeitig teuerste Methode ist das Absuchen der anderen Vereine nach geeigneten Spielern. Da diese dann jedoch meist noch in einem längerfristigen Vertragsverhältnis stehen, wird ein solcher Abwerbeversuch in der Regel finanziell sehr aufwendig.

Der schnellste, bequemste und oft auch billigste Weg ist also für gewöhnlich der über NORACSA, weshalb sich die zu investierenden 200.000 DM im Normalfall sehr schnell amortisieren. Generell ist darauf zu achten, nur Spieler zu verpflichten, von denen die Mannschaft auch tatsächlich profitieren kann!

Will man sich von einem bestimmten Spieler, aus welchen Gründen auch immer, trennen, endet das für gewöhnlich mit einem finanziellen Desaster: Zuerst kassiert der zu Verabschiedende für seine Bereitschaft, sich auf die Transferliste setzen zu lassen, ein hübsches Sümmchen, danach melden sich Vereine, die nur einen Bruchteil des Marktwertes oder der geforderten Ablösesumme zu zahlen bereit sind. Es ist also tunlichst zu vermeiden, sich mit einem Spieler zu überwerfen. Statt dessen sollte man versuchen, eine für beide Seiten akzeptable Lösung zu finden.



Das eigene Stadion in der praktischen Übersicht

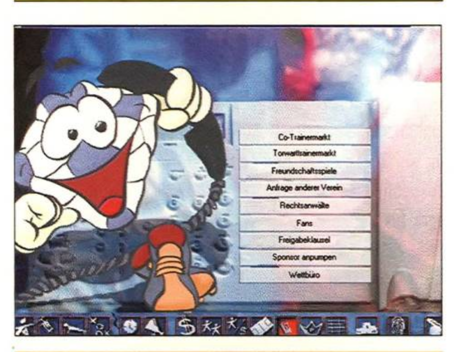
Das Stadion

Da normalerweise ein hinreichend großes Stadion vorhanden ist, kann man auf einen Ausbau in der ersten Zeit fast vollkommen verzichten - zumal sinn- und planlose Erweiterungen schnell den finanziellen Untergang eines Vereines besiegeln.

Für einen Ausbau sollten zumindest die beiden folgenden Rahmenbedingungen gegeben sein: Erstens eine Nachfrage (z.B. nach mehr Zuschauerkapazitäten) und, vor allem, zweitens Geld, viel Geld! Daher ist mit einem Ausbau auch bis zum Saisonende abzuwarten. Denn da zeigt sich zum einen, ob ein Überschuß erwirtschaftet wurde und Ausgaben für einen Ausbau überhaupt möglich sind; zum anderen fällt die für die Umbaumaßnahmen erforderliche Zeit so größtenteils in die Sommerpause - das lästige Sperren einzelner Blöcke behindert den Spielbetrieb folglich in keinster Weise.

Die Erweiterung des Stadions mit eher luxuriösen Extras wie zum Beispiel Rasenheizung oder Videowand ist erst dann zu empfehlen, wenn das Stadion nicht 100%ig ausgelastet ist, der Kader steht und trotzdem noch Geld in der Kasse ist - ansonsten lieber zuerst die Stadionkapazität erhöhen beziehungsweise das Geld in die Mannschaft investieren.

Per Telefon ...



Der Kontakt zur Außenwelt – das Telefon

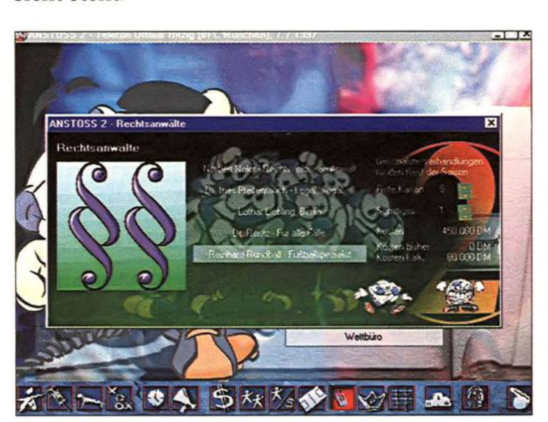
Von schwerwiegender Wichtigkeit für den Trainer/Manager von Welt ist das Telefon, denn darüber wird einfach alles geregelt.

Zuerst hat man sich, wenn nicht bereits im Rahmen der Vorsaison so geschehen, nach einem Co-Trainer umzusehen. Von der professionellen Unterstützung bis hin zum teuren Trottel ist alles zu haben. Um in seinem „Co" einen wirklich brauchbaren Assistenten zu gewinnen, ist darauf zu achten, daß dieser über einen Kompetenzwert von mindestens 12 verfügt - 13 oder gar 14 wäre natürlich noch besser. Nimmt man sich einen weniger qualifizierten Mann zur Seite, darf man die vom ihm vorgeschlagene Aufstellung grundsätzlich noch einmal komplett überarbeiten und hat neben den Kosten auch noch die Arbeit. Wer sich eigentlich keinen Assistenztrainer leisten kann, sollte besser ganz darauf verzichten, als möglicherweise 500.000 DM in einen inkompetenten Gehaltsempfänger zu investieren.

Ähnliches gilt für den Torwarttrainer. Allerdings muß man sich hier in der Regel mit einer Kompetenz von etwa 10 zufriedengeben - wenn sich nur „Einstellige" zur Verfügung stellen, lieber warten, ob sich nicht nach zwei, drei Spieltagen ein qualifizierterer Bewerber meldet.

Sollten die zahlreichen Pflichtspiele in der Liga und den Pokalen die Mannschaft nicht voll auslasten, besteht jederzeit die Möglichkeit, Freundschaftsspiele mit in den Terminkalender aufzunehmen - eine Praxis, von der allerdings dringend abgeraten werden muß. In der Regel ist die Belastung der Mannschaft durch die Pflichtspiele schon hoch genug. So bieten sich meist auch nur Regionalligisten für solche Spiele an - kein anderer hochklassiger Verein setzt sich dieser unnötigen Belastung aus, da die Einnahmen in keinem Verhältnis zu dem möglicherweise dabei angerichteten Schaden stehen.

Läuft es bei dem aktuellen Verein nicht nach Plan, steht es einem frei, sich nach einem anderen Arbeitgeber umzusehen. Unter „Anfragen anderer Vereine" kann man bereits im Vorfeld die Fühler ausstrecken oder die Angebote anderer Vereine prüfen. Voraussetzung für einen vorzeitigen Wechsel ist natürlich eine entsprechende Klausel im Vertrag (glücklich ist, wer das bedacht hat) oder die Freigabeerlaubnis durch den Vereinspräsidenten - gewöhnlich ein hoffnungsloses Unterfangen. Ein Versuch kann unter Umständen jedoch nicht schaden, vor allem wenn ein persönlicher Aufstieg in Aussicht steht.



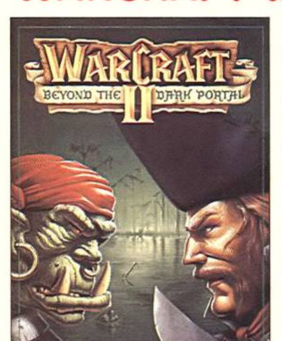
Ein guter Rechtsanwalt ist essentiell

Ein guter Rechtsanwalt ist sein Gewicht in Gold wert - wenn man sich also Reinhard Rundball leisten kann, sollte man nicht lange überlegen! Gerade bei aggressiver Spielweise und den folgenden kritischen Rot-Verhandlungen läßt sich mit entsprechender Unterstützung die Sperre um einige Spieltage drücken.

Fanbetreuung ist ein Aspekt, der nicht außer acht gelassen werden darf. Hin und wieder auf einem Fantreffen zu erscheinen, hat noch keinem Trainer geschadet. Im Gegenteil: oft lassen sich dabei informative Rückschlüsse ziehen. Von sonstigen (sprich finanziellen) Zuwendungen kann man absehen, zumal das Präsidium über diese Art der „Investition" meist nicht sonderlich begeistert ist.

Action- und Strategie-Hits jetzt zum Hammerpreis

WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS



Die Schlacht um Azeroth geht weiter

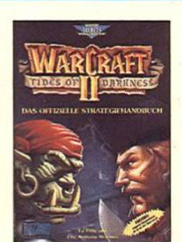
Erleben Sie nach der dramatischen ersten Auseinandersetzung jetzt auch **die grandiose Endzeitschlacht** der Orks gegen die Menschen mit ihrem Feuerwerk superfeiner Animationen und ihren packenden Feldzügen. Die **schönere Grafik** ist der augenfälligste Unterschied gegenüber Teil 1, wenn auch bei weitem nicht der einzige:

◆ **Neue Fantasyelemente:** Jetzt sind auch Elfen, Gnome, Trolle und Kobolde, ja sogar Drachen mit von der Partie. ◆ Gefechte auch **zu Wasser und in der Luft.** ◆ **Zahlreiche neue Zaubersprüche** und Kriegsgeräte. ◆ **Phantastische Sounds** in Hifi-Qualität. ◆ **SuperVGA-Auflösung** und 3D-gerenderte Gebäude und Einheiten. ◆ **28 Level** in zwei Feldzügen für Orks oder Menschen. ◆ „Fog of War" für spannende Eroberungsduelle. ◆ Netzwerk, Modem oder Direktverbindung, im Netzwerk bis zu sechs Spieler. ◆ Unter Windows mit **Szenario-Editor** zum Erstellen eigener Levels. ◆ Der Echtzeit-Strategie-Hammer jetzt bei uns zum **absoluten Superpreis**. Sofort zugreifen, da nur kurze Zeit im Angebot (D/CD)!



Bestell-Nr. RK-099

WARCRAFT II



Das offizielle Strategiehandbuch

Stecken Sie bei den spannendsten Missionen fest? Geht Ihnen überraschend Gold, Holz oder Öl aus, weil Sie den falschen Einheitentyp gebaut haben? Mit dem **offiziellen Strategieführer** wäre das nicht passiert

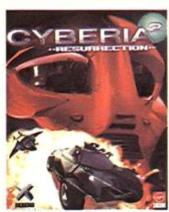
◆ **Alle Level** für Orks und Menschen ◆ **Alle Karten,** darunter viele exklusiv in diesem Band veröffentlichte Spezialkarten ◆ **Alle Einheiten** mit detaillierter Beschreibung ihrer Stärken und Schwächen ◆ **Alle Infos** und Spielstrategien für den sicheren Weg zum Sieg ◆ Ein Muß für jeden echten Strategen.

Über 230 Seiten, **komplett deutsch.** Softcover, jetzt nur bei PEARL zum einmaligen Sonderpreis

statt DM 39,95* nur noch DM 14,80

Bestell-Nr. CL-002

CYBERIA 2 – RESSURECTION



Zak Kingston ist wieder da – nach drei Jahren aus dem Kälteschlaf erweckt und sofort im wilden Kreuzfeuer zwischen Rebellen und der FWA! **CYBERIA 2** führt die Story von Teil 1 weiter und wartet als „reinrassiges Shoot-Em-Up" (PC POWER 5/96) mit neuen Superlativen auf! Knallharte Action in perfekt animierter, **hochauflösender 3D-Grafik-Umgebung** erwartet Sie in diesem **grandiosen Science-Fiction-Ballergame.** Absolut realistisch wirkende Flug- und Fahreffekte in Panzern und Flugzeugen und neueste Motion-Capture-Technologie mit lebensecht wirkenden Akteuren versetzen Sie mitten ins Geschehen – wie in einem interaktiven Film! Die beiden CDs sind randvoll mit Action und Geheimnissen gefüllt - direkt von CD spielbar! **PC ACTION 5/96: 83%** „...ein absolutes Muß". **PC POWER 5/96 Crit. Mass Issue: 90% – PLATINUM-Award!** (D/ 2 CDs)

statt DM 89,95* nur DM 28,80

Bestell-Nr. RK-069

Z

Der **Echtzeit-Strategieknüller** der BITMAP BROTHERS gehört zu den größten Sensationen der letzten Jahre: Nach rund 4jähriger Entwicklungszeit entstand ein Meisterwerk, das intelligente Strategie mit Action-Technik in einer fantast. SVGA-Echtzeit-Umgebung verbindet. Als Befehlshaber werden Sie mit Ihrer Roboter-Armee auf 5 Planeten voller Gefahren abgeordnet – ein Wettrennen voll tödlicher Gefahen um Gebietsansprüche und Rohstoffe. 20 Spiellevels, 3D-Videosequenzen mit Sprachausgabe, 2-Player-Modemoption und Netzwerk-Option für bis zu 4 Spieler machen „Z" zum **Suchtspiel** für jeden Fan von Stategicals. **PC Games 8/96: 91%, PC Games AWARD** „...der pure Adrenalinstoß"! **PC ACTION 8/96: 88%, PC PLAYER 9/96: 4 Sterne, POWER PLAY 9/96: 82%** (D/CD)

statt DM 99,95* nur DM 28,80

Bestell-Nr. RK-070

MECH WARRIOR 2

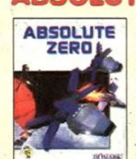


Die große Schlacht der Battle-Mechs im 31. Jahrhundert! Rüsten Sie sich einen von 14 tonnenschweren **BattleMech-Kampfrobotern** mit über 20 Waffensystemen aus und stapfen Sie durch eine ultrarealistische Render-Landschaft, um sich im Zweikampf mit anderen Kampfkolossen zu messen. Superschnelle **Echtzeit-Action** mit fantastischem Sound, Sprachausgabe und texturierter 3D-Grafik. **PC POWER 10/95: 85%** (D/CD)

statt DM 79,95* nur DM 28,80

Bestell-Nr. RK-037

ABSOLUTE ZERO



Im 24. Jh. stößt eine Bergbaukolonne auf dem Eismond des Jupiters auf eine entsetzliche ausserirdische Macht – und die Geschehnisse, die nun folgen, verwandeln den Mond in eine grauenvolle Hölle! Setzen Sie Ihre Bergbau-Maschinen als Waffen ein und retten Sie die Menschheit vor dem drohenden Untergang!.In diesem **actiongeladenen SciFi-Epos** mit 30 Missionen stehen Ihnen 7 Fahrzeugtypen und 15 Waffensysteme zur Verfügung. (D/CD)

statt DM 89,95* nur DM 24,80

Bestell-Nr. RG-588

STAR WARS HOCH DREI!

REBEL ASSAULT



Das Original Action-Arcade-Spiel von LucasArts, das absolute Maßstäbe für alle Spiele dieses Genres setzte! Insgesamt weit über eine Million mal als CD verkauft! Atemberaubende 3D-Grafik, realistische **Flug- und Originalfilmsequenzen aus der Star Wars-Trilogie,** Original-Filmmusik und echte Dialoge wie im Kino! **PowerPlay: „Besonders empfehlenswert", ASM-Megahit: Gesamturteil „Galaktisch"!** Offizielle deutsche Lizenzversion (E mit dt. Untertiteln, DA/CD)

Fast-geschenkt-Preis nur DM 14,99

Bestell-Nr. TGG-04

REBEL ASSAULT 2



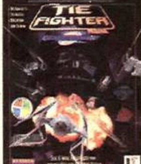


„THE HIDDEN EMPIRE" – ein vollkommen neues Kapitel der „Star-Wars-Saga". Machen Sie sich bereit auf **ein noch gigantischeres Action-Erlebnis auf 2 CDs:** 15 Levels mit völlig neuer Storyline, hochauflösende **interaktive Fullscreen-Videos** mit Sprach- und Soundausgabe in 10-Kanal-Stereo! Führen Sie den unerbittlichen Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel. Fliegen Sie X-Wings oder B-Wings, Speeder-Bikes oder den „Rasenden Falken". Direkt von CD-ROM spielbar! **PC POWER 1/96: 93% Platinum AWARD!, PC PLAYER 1/96: 82%** „...technisch superb", **PC Games 1/96: 83%** „...eine Sternstunde für jeden STAR-WARS-Fan." (E/DA/ 2 CDs)

statt DM 89,95* nur DM 38,80

Bestell-Nr. RS-163

TIE FIGHTER COLLECTION CD



Als heldenhafter Tie-Pilot des Imperiums kämpfen Sie gegen die subversiven Rebellen. Die ultimative Herausforderung innerhalb der Star-Wars-Serie, grafisch und akustisch ein Hochgenuß! **Über 100 Missionen** und Zusatzmissionen, 7 Kampfschiffe, fesselnde Story mit diversen Karrieren. Das unserer Meinung nach ausgereifteste und packendste Sequel der X-Wing-Reihe! **PC POWER 1/96: 90%, Platinum AWARD!, POWER PLAY 2/96: 88%, Volltreffer** (E/DA/CD)

statt DM 89,95* nur DM 48,80

Bestell-Nr. RS-165

HIOCTANE & WING COMMANDER

ACTION IM DOPPELPACK

HIOCTANE



Knallharte futuristische 3D-Action auf 6 Rennstrecken mit 6 Fahrzeugen vom Power-Gleiter bis zum schwebenden Lastwagen - alle gepanzert und hochbewaffnet! Hier wird bei über 300 km/h gerempelt und scharf geschossen! Fantastische 3D-Grafik-Engine, **basierend auf „Magic Carpet",** Netzwerk-Modus für 8 Mitspieler! **PC Games 1/95 xtra: 89%, Power PLAY 13/95: 85%** (E/DA/CD)

WING COMMANDER 2



Der Klassiker des Genres **„3D-Weltraum-Action"** - hitzige Raumkämpfe in unzähligen Missionen! Beharken Sie die angreifenden Gegnerscharen mit Plasmakanonen und Raketen! (E/DA/CD)



Bestell-Nr. RG-589

WICHTIG! Diese Zusatz-CDs setzen stets die Originalspiele voraus und sind somit nur in Verbindung mit diesen Spielen einsetzbar.

WARCRAFT 2 LEVELS & ADD-ONS

Viele neue Szenarien mit Mehrspieler- und Netzwerk/Modem-Optionen! Eigenes Menüsystem zur Voransicht und Auswahl der Zusatzlevels mit Beschreibung, Kartenvorschau, Angabe von Spielerzahl, Gelände und Schwierigkeitsgrad. (DA/CD)

Bestell-Nr. PK-126

X-WING EXTRA-MISSIONS

Zusatzmissionen, Cheats, Patches, Editoren, Trainers, Utilities, X-WING-Bilder, Sounds sowie Tips und Editor zu TIE FIGHTER. (E/CD)

Bestell-Nr. RG-592

DESCENT 1 & 2 LEVELS

Über 300 neue Levels für DESCENT 1 und 2, dazu Spielstände (Saved Games), Cheats, Patches, Editoren, Tools, FAQS sowie spielbare Demo von Descent 1 und 2. (E/CD)

Bestell-Nr. RG-594

Jede Zusatz-CD nur DM 18,80

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers

JETZT INKLUSIVE BEKANNTER FLUGSIMULATOR-VOLLVERSION

Multi-Gamestation PLUS



Erleben Sie Flugsimulationen, Auto- und Motorradrennen – als ob Sie echt im Cockpit oder am Lenker sitzen! Mit wenigen Handgriffen läßt sich die Multi-Gamestation vom Lenkrad zum Bike-Lenker oder zum Höhenruder umrüsten, die Belegung der Buttons und Pedale mit verschiedenen Funktionen ermöglicht realistische Steuerungen. **Kompat. zu allen Standard-PC-Joysticks** • Umrüstung zum **Lenkrad / Bike-Lenker / Flugruder** in Sekundenschnelle o. Schrauben • Autom. Zentrierung • X-/Y-Axis Trim-Control • **2 Feuer-Buttons** • **2 Turbofeuer Buttons** • **2 echte Fußpedale** • **Throttle-Control-Regler** • **Anschlußbuchse** für 2. Joystick • Inkl. **Treiber-/Testsoftware + Auto-Rennspiel** • Deutsche Anleitung auf Diskette.

Preis-Hit!

Bestell-Nr. PE-570, nur **98,80 DM**

PC Power-Wheel

Das ultimative **Lenkrad** für alle Auto-Rennsimulationen. Echtes Rennsport-Feeling, da perfekt gestylt im Design eines Original-Rallye-Sportlenkrads. Neigung einstellbar, großer **seitlicher Schalthebel mit 4 Schaltpositionen.** **Echte analoge Pedale** (soft-gefedert) für Gas und Bremse – d.h. je nach Spiel auch **exakte Gas-/Bremsdosierung** möglich! Robuste, wuchtige Ausführung. **Kompatibel zu allen Standard-PC-Joysticks** • Anschlußkabel ca. 2,3 m **15pol. Sub-D** (Gameport-Stecker) • Lenkrad-Durchmesser ca. 26 cm, Gesamthöhe ca. 30 cm. • Lenkradgesteuerte X-Achse (links/rechts), Empfindlichkeit in 2 Stufen einstellbar • Fußpedalgesteuerte Y-Achse (entspricht Joystick auf/ab) • **2 x 2 Feuer-Buttons** am Lenkrad, unterstützt Joystick 1 A/B und 2 A/B. • Pedalplatte mit ca. 1,8 m Kabel (steckbar) • **Deutsche Anleitung**

Bestell-Nr. PE-580 **148,80 DM**

1st PCGun: *Realistic shooting fun!*

Der schnelle Weg zum Shooting Star! PCGun ist die Lösung für alle Heimschützen im **Design eines amerikanischen Polizeirevolvers. PCGun** unterstützt **3D-Realismus und Stereo-Soundeffekte** für virtuelle Kriminalitätsbekämpfung. **Systemvoraussetzungen:** Min. 486-DX2-66 mit 8 MB RAM (Pentium mit 16 MB empfohlen), CD-ROM-Laufwerk ab Single-Speed (DoubleSpeed empfohlen), DOS 5.0 oder Win95, VGA-Grafikkarte (26- oder 34-Pin-Featureconnector auf VGA-Karte benötigt) und ein freier ISA-Steckplatz. **SoundBlaster- oder Microsoft-Sound-System-kompatible Soundkarte** wird unterstützt. **Zwei-Spieler-Modus**, auch im IPX-Netzwerk, möglich. **Lieferumfang: PCGun** PG5-Revolver, ISA-Interface-Karte, Verbindungskabel und brandheißes **3D-Gangsterjagd-Spiel** auf CD-ROM.

Preis-Hit!

Bestell-Nr. PE-575 **98,80 DM**

Software-Bundlepaket mit 14 Spielen Bestell-Nr. BS-576 **38,80 DM**

Zusätzl. Revolver + 6 Shooting-Games Bestell-Nr. BS-575 **38,80 DM**

PEARL ULTRA TOPFIGHTER

Der extraschwere, analoge Flightstick in ergonomischem Design bietet ultimaten Spielespaß mit allen Arten von Spielen.

- **4 Buttons im Griffteil. Selbstzentrierend.**
- **2 Spezialmodi: Throttle-Steuerrad oder 4-Richtungs-View-Finder** X/Y-Kalibrierungsregler.
- Circa 1200 Gramm schwer mit Metallplatte im Boden für besonders gute Manövrierbarkeit. Griffteil **speziell mit Fiberglas verstärkt. Flightstick Pro kompatibel.**



Preis-Hit!

Bestell-Nr. PE-568 **38,80 DM**

PEARL Hypersound 16 PnP



Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur **38,80 DM**

Hypersound PnP 32/1 Wave

Profi-Soundkarte mit **allen techn. Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641)**, zus. **1 MB ROM Wavetable-Modul + SRS™ 3D-Soundmodul!** Ideal geeign. für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

Bestell-Nr. PE-640, nur **68,80 DM**

ROCKFIRE AVANTGARDE



Professioneller HighEnd-Joystick im einzigartigen State-of-the-Art-Design. Ein Traum für jeden Spielerfreak.

◆ 4 Buttons im Griffteil ◆ Weltneuheit: „Digital-Control-Analog Throttle" für akkurate Steuerungsmanöver ◆ View Finder-Switch ◆ Gummierte Standfläche

Best.-Nr. PE-549, nur **68,80 DM**

TURBO GAMEPAD

- Digitale Steuerung in 8 Richtungen
- **Kompatibel zu Joysticksteuerung**
- **2 Standard Fire-Buttons**
- 2 Turbo-Fire-Buttons
- Anschlußkabel mit 15pol. Stecker für Gameport



Bestell-Nr. PE-553 **14,80 DM**

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit **120 W Musik-Spitzenpower! Getr. Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound, volum. Bässen.** Magn. **Abschirmung** geg. Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis **68,80 DM**

CD-L'Case 12

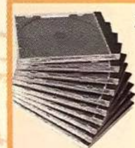


Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern. Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Echt Leder

Bestell-Nr. KS-215, nur **19,80 DM**

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs). **Packung mit 10 St.**

Bestell-Nr. PE-961, nur **9,80 DM**

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen Bestell-Nr. PE-962 nur **4,80 DM**

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen Bestell-Nr. PE-963 nur **4,80 DM**

Die ideale Archivierungslösung für ihre wertvollen CDs

100 CD-Archiv-Drehturm



Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. **Für 100 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-840, nur **68,80 DM**

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen. Bestell-Nr. PE-841**, nur **38,80 DM**

PEARL DYNAMIC 180 WATT-AKTIV

3-Weg-Lautsprechersysteme mit 2-teiligem Gehäuse (drehbar). ◆ Magn. Abschirmung ◆ Integr. Netzteil ◆ Getr. Regler für Volumen, Baß und Höhen ◆ Frequenzbereich: 18 Hz–20KHz ◆ Mitteltöner/Hochtöner ◆ Baß-Woofer / Baßreflex-Öffnung ◆ Maße ca. 140x152x330 mm ◆ Farbe PC-weiß



Best.-Nr. PE-678 Paarpreis nur **98,80 DM**

CD JUMBO-CASE 60





Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einz. herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs!** Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox.

(Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur **28,80 DM**

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 9,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 11,90) ▲ (Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ ____ Kto. ____

Name der Bank

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

Absender

Vorname ____ Nachname ____

Straße / Hausnummer ____

Land / neue PLZ ____ Ort ____

Datum ____ Unterschrift ____



PEARL Schweiz GmbH
Freilagerstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22



Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

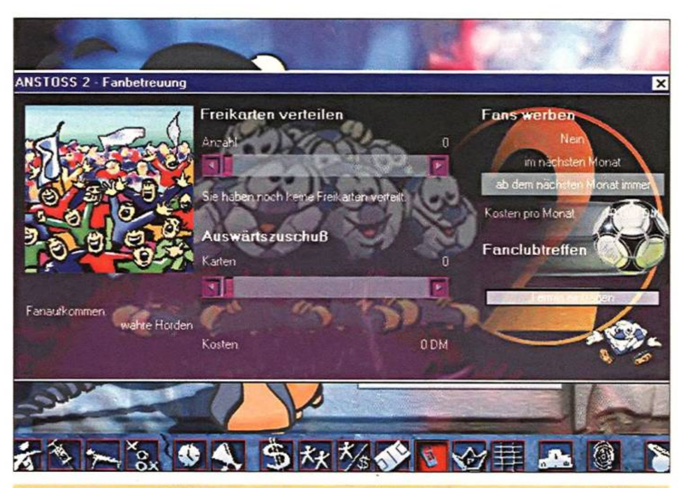


PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-2274-7 37 15

Bestellannahme: 0180-55 582 — Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen

Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL





Fanbetreuung – Kontakt zur Basis



Der Sponsor zahlt nicht immer mit einem Lächeln

Das Melken eines Sponsors will gut überlegt sein. Auf die Dauer ist auch der gönnerhafteste Geldgeber überstrapaziert. Deshalb nur in Maßen fordern – die beste Gelegenheit dazu bietet sich nach großen Erfolgen, wenn alle noch in Feierstimmung sind.
Im Wettbüro kann man sein sauer verdientes Geld aufs Spiel setzen – ob Meisterschaftstip oder Fußballtoto, hier ist man sein Geld ganz schnell los. Da das Ergebnis solcher Spekulationen auch keinen Einfluß auf das Spielgeschehen hat, bleibt es jedem selbst überlassen, ob er diesem Spaß frönen möchte.

Der Präsident

Über das Verhältnis zwischen Trainer/Manager und dem Präsidium kann man sich beim Präsidenten höchstpersönlich informieren. Auch bei Rücktrittsgesuchen, Verlängerungen des eigenen Vertrags oder einer Freistellung für einen Wechsel zur Konkurrenz ist man hier an der richtigen Adresse – meist endet solch ein Besuch jedoch ergebnislos, da der Präsident in der Regel noch „Großes“ mit einem vorhat.

Scores und Kohle

Der ganz private Bereich eines jeden Trainers/Managers. Hier bietet sich die Möglichkeit, seine Einkünfte gewinnbringend anzulegen.

Möchte man sein Geld nicht beim Wetten verschleudern, so besteht noch die Möglichkeit, es in Aktien anzulegen. Wie im richtigen Leben ist es leider nahezu unmöglich, den Kursverlauf vorherzusagen. Mit dem Spielgeschehen hat diese Spekulation natürlich nichts zu tun. Dieser Punkt darf somit getrost ignoriert werden.

Wichtig ist das persönliche „Nervenkostüm“. Ein Wert von 70 sollte auf keinen Fall unterschritten werden – bei 50 wird man krank geschrieben. Über die gesamte Saison hinweg ist darauf zu achten, daß der Wert 85 nicht unterschritten wird, sonst verkürzt man sich unter Umständen aus gesundheitlichen Gründen die Karriere.



Der Zeit voraus: Handel mit deutschen Fußballaktien

Die Spielwoche

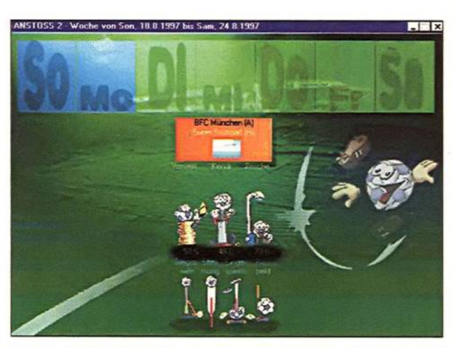
Die klassische Spielwoche besteht aus zwei Phasen: Wochen- und Spieltagsvorbereitung.



Der Wochenbeginn

Während der Wochenvorbereitung wird alles, was gerade ansteht, erledigt: Grobe Mannschaftsaufstellung, Spielersuche, Termine für die Woche abklären, Training festlegen, Aktiengeschäfte tätigen, etc.

So ergibt sich der ganz normale Wochenablauf. Tag für Tag werden die Termine abgehakt – egal, ob Freundschaftsspiel, Vertragsverhandlung oder Krankenhausbesuch. Auch gelegentliche Hiobsbotschaften werden jetzt per Zufallsgenerator mitgeteilt; daher sollte man alle Nachrichten sorgfältig lesen, um vor dem Spiel eventuell notwendige Modifikationen auch clever umsetzen zu können

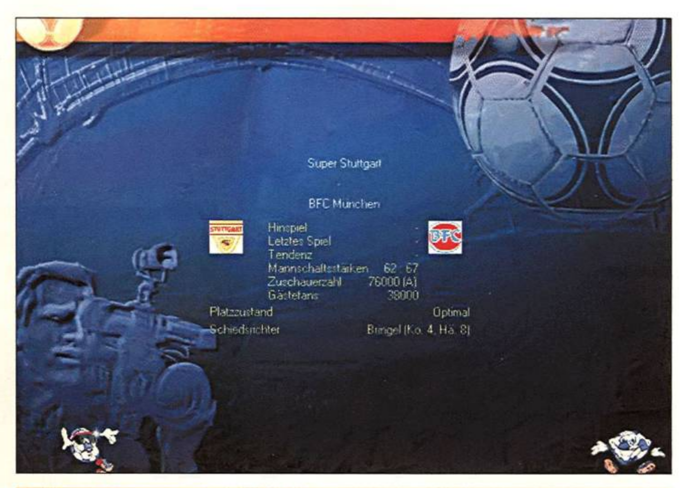


Die Zeit vergeht ...

Kurz vor Spielbeginn stehen ein letztes Mal die Menüpunkte „Mannschaftsaufstellung“, „Medizinische Abteilung“, „Terminplaner“, „Spielankündigung“, „Statistiken“ sowie „Scores und Kohle“ zur Verfügung. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, sich eine Taktik sowie eine Aufstellung für das Spiel zurechtzulegen. Potentielle Dopingsünder finden übrigens ebenfalls noch einmal die Gelegenheit, ihren kriminellen Machenschaften zu frönen.



Und schon ist der Spieltag gekommen



Letzte Informationen vor dem Spiel

Das Spiel

Nachdem auch die letzten Vorbereitungen getroffen wurden, geht es endlich ans Eingemachte, und es zeigt sich, ob sich die getätigten Investitionen auszahlen.

Gestaltet sich der Spielverlauf einmal ganz und gar nicht den eigenen Vorstellungen entsprechend, sollte man nicht davor zurückschrecken, die Taktik mitunter radikal abzuwandeln. Für Auswärtsspiele hat sich beispielsweise folgende Taktik bewährt: Zuerst ist das Match eher defensiv anzugehen, um dann nach etwa zwei Dritteln der regulären Spielzeit das Tempo zu steigern - besonders konditionsstarke Mannschaften können in der Endphase noch Spiele für sich entscheiden.



Eine Unterbrechung des Spiels

Liegt man in Führung, besteht kein Grund zur Hektik. Mittelfeld und Abwehr verstärken, Tempo drosseln und auf Konter lauern - das spart Kraft und führt zu guten Ergebnissen.

Spielerauswechslungen sollten erst nach der Halbzeitpause vorgenommen werden, sonst sinken die Moralwerte der ausgewechselten Spieler. Trotzdem darf man auf wechselnde Aufstellungen nicht verzichten, damit die Bankhocker nicht die Stimmung im Team vermiesen. Wie immer gilt die Regel: Die richtige Mischung macht's!



Die Halbzeitpause – loben oder toben?

Die Halbzeitpause bietet die Gelegenheit für ein Statement zur spielerischen Leistung der Mannschaft. Folgende Möglichkeiten stehen zur Wahl:

Das war super!

Die Mannschaft zeigt eine überzeugende Leistung und liegt bereits deutlich in Führung? Ja, da verdient sie doch ein Lob. Doch Vorsicht: Zuviel Euphorie zerstört den Spielfluß - liegt die Mannschaft zurück, vergibt man durch unnötige Lobhudeleien schnell auch noch die letzten Chancen auf einen Sieg.

Weiter so!

Wenn alles zur eigenen Zufriedenheit läuft, empfiehlt sich diese Option - die Mannschaft liefert ein gutes Spiel und wird auch möglichst in der zweiten Hälfte unverändert gut spielen

Werdet ihr wohl laufen!

Es läuft nicht so, wie es eigentlich laufen sollte? Auf dem Papier sollte man bereits mit einem oder zwei Toren Vorsprung führen, und trotzdem steht es noch unentschieden? Dann sind geeignete Worte zu wählen, um die Mannschaft dazu zu animieren, die müden Knochen etwas effektiver über das Spielfeld zu tragen.

Donnerwetter loslassen

Rückstand? Keine Aussicht auf Besserung? Harte Worte sind angebracht! Normalerweise nehmen es sich die Schützlinge auch zu Herzen und gewinnen ein wenig des verlorenen Kampfgeistes zurück. Führt man sich jedoch des öfteren wie ein Rumpelstilzchen in der Kabine auf, verliert das Donnerwetter schnell seine Wirkung und die Spieler den Respekt vor dem Trainer.

An die Spielerehre appellieren ...

Der Stürmer schießt Eigentore, das Mittelfeld ist in alle Winde zerstreut, und die Verteidiger sind in eine belanglose Unterhaltung vertieft? Dann wird es Zeit, die Spieler bei der Ehre zu packen! Ein Stoßgebet zur rechten Zeit kann eine drohende Niederlage gerade noch abwenden. Doch Vorsicht: Wenn man dieses Mittel nicht sehr vorsichtig einsetzt, macht man sich nur lächerlich. Das mag egal sein, steht eine Entlassung ohnehin schon unmittelbar bevor. Normalerweise ist die Spielerehre tabu!

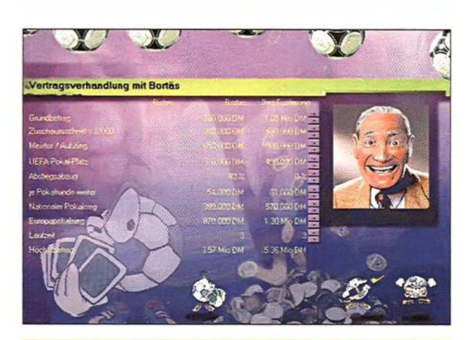
In Anbetracht der Tatsache, daß die beiden letztgenannten Pausenkommentare verstärkt den Streßpegel in die Höhe treiben, ist nur darauf zurückzugreifen, wenn wirklich Not am Mann ist und nur noch wenig Aussicht auf Erfolg besteht. Welcher Trainer kann es sich schon leisten, krankgeschrieben zu werden?

Die Vertragsverhandlungen: Sponsoren, Werbung, Spieler

Vertragsverhandlungen sollte man generell selbst übernehmen, denn im Vergleich zu den computergeführten Verhandlungen lassen sich in den meisten



Wichtig: Vor Verhandlungsbeginn alle Angebote vergleichen!

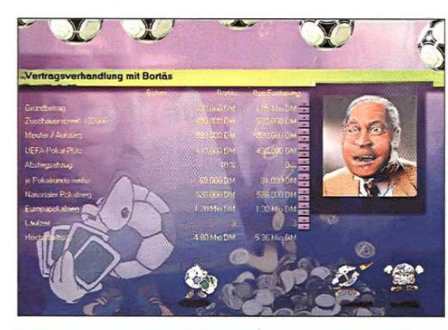


Es kann losgehen ...

Fällen 25 Prozent (und mehr!) Profit herausschlagen.

Vor Aufnahme der Verhandlungen sollte man erst einmal die Grundangebote der sich anbietenden Hauptsponsoren vergleichen und nicht automatisch den mit den höchsten Einnahmemöglichkeiten auswählen. Wenn man beispielsweise keine Chance auf einen Titelgewinn (sei es Meisterschaft oder Pokalsieg) hat, dann fallen diese Posten sowieso weg. Daher sollte vor allem auf einen hohen Grundbetrag geachtet werden, denn der darf auf alle Fälle kassiert werden. Erstligisten mögen auf Pokalprämien schielen, von allen anderen zu ignorieren. Dem Abstiegsabzug fällt keinerlei Bedeutung zu - wer spielt schon freiwillig auf Abstieg?

Ist die Wahl zugunsten eines bestimmten Sponsors gefallen, geht man zu den eigentlichen Verhandlungen über, wobei der Vertrag erst dann abgeschlossen werden sollte, wenn das Gegenüber bereits die Backen vor Empörung aufbläht und kurz vor einem Verhandlungsabbruch steht - früher abzuschließen hieße Geld verschenken!



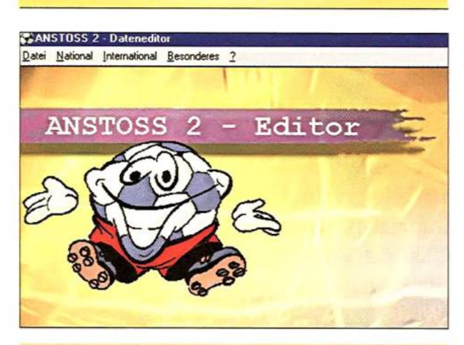
Der Verhandlungspartner wird ungeduldig – Zeit für eine Entscheidung

Mit Werbekunden für die Stadionwerbung sollte man etwas behutsamer umgehen als mit den Großsponsoren. Da diese Verhandlungen praktisch „blind" geführt werden, ist größere Sorgfalt geboten. Einmal kann man mit Sicherheit pokern und gewinnen, ein zweites Mal gelingt im allgemeinen auch noch - viel mehr Risiko darf, vor allem bei ohnehin schon gut dotierten Angeboten, nicht eingegangen werden.

Vertragsverhandlungen mit Spielern laufen im Prinzip ähnlich ab wie Verhandlungen mit Großsponsoren - nur muß man hier logisch umdenken. Es gilt, langsam aber sicher das Angebot zu verbessern, bis der Spieler kurz vor einem Abbruch steht - dann muß die eigene finanzielle Obergrenze preisgegeben werden, um die Chancen auf eine Einigung nicht endgültig zunichte zu machen.

Auf die sich eventuell anschließenden Verhandlungen mit einem Verein über die Ablösesumme (und für die Verpflichtung von Co- und Torwarttrainer) ist folgende Faustregel anwendbar: Ein Angebot machen, das ungefähr 20 Prozent unter der geforderten Summe liegt, und sich danach allmählich durch beiderseitige Annäherung auf einen Mittelwert einigen - so werden durchschnittlich etwa 15 Prozent gespart.

Der Editor



Der Editor – hier kann man das komplette Spiel auf den Kopf stellen

Da „Anstoss 2" bedauerlicherweise nicht über eine offizielle DFB-Lizenz verfügt, mußten leider alle Vereins- und Spielernamen geändert werden. Da dieser Zustand für viele Spieler eine Einschränkung der Spielqualität darstellt, hat Ascaron freundlicherweise einen Editor programmiert, mit dessen Hilfe man sämtliche verbalen Ungereimtheiten ausbügeln kann. Dank einer sehr benutzerfreundlichen Oberfläche hat man die Daten schnell „verbessert" und erfreut sich so an den „richtigen" Spieldaten. Wem der Aufwand trotzdem zu groß ist, der kann sich im Internet nach entsprechenden Datensätzen umsehen oder die Heft-CD seiner Wahl nach den begehrten Dateien durchwühlen.



BFC München oder lieber Bayern München?

In der Regel müssen aber nur ein oder zwei Buchstaben pro Vereins-/Spielername geändert werden - und so dient dieser „Spielmodus" gewissermaßen gleichzeitig der Unterhaltung (quasi ein „Fußballquiz" für Fans und solche, die es werden wollen).

Allgemeine Tips

„Vor dem Spiel ist nach dem Spiel" sagt der Volksmund - das ist auch bei „Anstoss 2" nicht anders. Deshalb ist es wichtig, vor jedem wichtigen Spiel (besonders vor Pokalspielen!) abzuspeichern - geht, aus welchen Gründen auch immer, ein Spiel verloren, lädt man bei Bedarf einen alten Spielstand und fordert Fortuna ein zweites Mal heraus. Das ist zwar nicht unbedingt fair, aber dafür sehr effektiv.

Da das Handbuch von „Anstoss 2" leider etwas dürftig ausgefallen ist und nur die notwendigsten Fragen beantwortet, braucht man sich bisweilen nicht davor zu scheuen, mit der Taste F1 auf die umfangreiche Online-Hilfe zurückzugreifen - diese beantwortet so manche Frage und bietet Hilfestellungen zu fast jedem Problem.

Interviews sind stets mit Bedacht zu führen. Wird man unnötig ausfallend oder äußert sich ungerechtfertigt negativ über die Mannschaft, macht einen das weder inner- noch außerhalb des Vereins sonderlich beliebt.

Der in der Packungsbeilage erwähnte Fehler im Programm läßt sich mit Hilfe eines Patches korrigieren, der sowohl auf einer der vielen Heft-CDs der Fachmagazine als auch im Internet unter http:\\www.ascaron.com zu finden ist.

Cheats, Codes und Tricks

7th Legion

Das unkonventionelle Strategical von MicroProse ist eine echte Herausforderung. Wer die Chancen ein wenig freundlicher für sich gestalten möchte, braucht dafür nur ein wenig die Datei „missions.ini" im Spielverzeichnis zu editieren, natürlich nachdem er davon eine Sicherungskopie erstellt hat.

In der Datei sind die unterschiedlichen Missionsprofile abgelegt. Für jede Mission gibt es hier einen mit PVSTART überschriebenen Abschnitt. Dahinter findet man eine ziemlich lange Zahl, etwa in dieser Art:

PVStart=
0010000000000000000000000000000000000
0000001

Die einzelnen Ziffern stehen dabei für die unterschiedlichen Einheiten, die man zu Beginn einer Mission hat. Von links nach rechts bedeuten die Ziffern die folgenden Einheitentypen (Auszug):

1	Ore Carrier
2	Ore Truck
3	Crusader
4	Oppressor
5	Crucifier
6	APC
7	Faith Hammer
8	Annihilator
9	Purifier
17	Mortar Unit
18	Priest
19	Medic
20	Slaven Rider
34	Inquisitor AC
35	Revelator AC
37	Nova AC
39	Redeemer AC

Die letzte Ziffer steht in jedem Fall für das „Mobile Construction Vehicle" (MCV). Auch die hier nicht beschriebenen Ziffern stehen für Einheiten. Welche es sind, läßt sich mit etwas Experimentierfreude schnell herausfinden.

Ein Beispiel soll verdeutlichen, wie die Zahl zu lesen ist. In der oben angegebenen Ziffernfolge steht an dritter Stelle eine 1. Das bedeutet, zu Beginn steht ein Crusader zur Verfügung. Die letzte Ziffer ist ebenfalls eine 1 und steht für eine mobile Konstruktionseinheit (MCV). Jetzt kann man diese Zahlenreihe einfach editieren, zum Beispiel so:



Fehlen zum Erfolg die passenden Einheiten, kommt ein Editor gerade recht

PVStart=
0000000070000000000000000000000000080
00400002

Hinten befindet sich jetzt eine 2, was also für zwei MCV steht. Der Crusader an Position 3 ist entfallen, dafür gibt es sieben Purifier an Stelle 9, vier Redeemer an Position 39 (die machen auf hohe Entfernung Spaß) und achtmal den Revelator an Stelle 35. Die müssen sein, weil sie einfach klasse aussehen.
Natürlich bleibt es jedem selbst überlassen, wie er seine Truppe aufrüstet. Wichtig ist nur, daß man nach dem Laden des manipulierten Spiels den begonnenen Level von vorn anfängt (ESC drücken und „Restart Level" wählen), sonst klappt es nicht. Ansonsten viel Spaß!



Ist die Auswahl zu dünn?
Mit diesem Trick gibt es die Armee nach Maß

Age of Empires

Das Echtzeiteroberungsspektakel von Microsoft ist im Moment der absolute Reißer auf dem Markt, stellt es doch den vielen SF-Titeln solide Geschichte entgegen, grafisch toll verpackt und mit einem Touch „Civilization" angereichert. Da dürfen ein paar Cheats nicht fehlen. Sie werden in das „Chat"-Fenster eingegeben.

COINAGE
1.000 Goldstücke zusätzlich

DIEDIEDIE
Das Aus für alle Teilnehmer...

FLYING DUTCHMAN
Alle „Juggernaut"-Schiffe werden in „Fliegende Holländer" verwandelt

GAIA
Kontrolle über Tiere

HARI KIRI
Selbstmord

MEDUSA
Villagers werden zu „Black Riders", wenn sie durch eine gegnerische Nahkampf-Einheit sterben. Der „Black Rider" wird nach dem Ableben zu einem schweren Katapult

NO FOG
Fog of War deaktiviert

PEPPERONI PIZZA
1.000 Einheiten Nahrung zusätzlich

PHOTON MAN
Eine Einheit mit Lasergewehr erscheint...

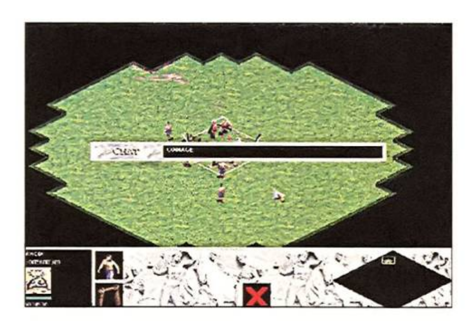
QUARRY
1.000 Einheiten Stein zusätzlich

RESIGN
Spieler gibt auf

REVEAL MAP
Ganze Karte wird offenbart

WOODSTOCK
1.000 Stück Holz zusätzlich

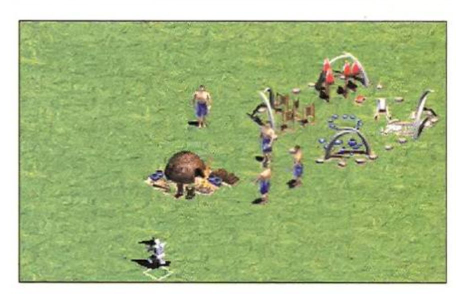
Cheats, Codes und Tricks



Ein wenig Schummelei bringt Geld...

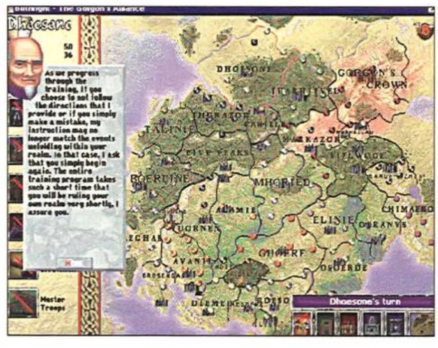
Sollten die Cheats nicht funktionieren, könnte das an der Version des Spiels liegen. Alternativ empfehlen wir folgende Tastenkombinationen:

F6	Ganze Karte wird offenbart
F7	Fog of War an/aus
CTRL-Q	Bauen läuft schneller
CTRL-G	1.000 Goldeinheiten
CTRL-W	1.000 Holzeinheiten
CTRL-S	1.000 Steineinheiten
CTRL-F	1.000 Nahrungsmittel
CTRL-T	Neues Menü
CTRL-P	Mit Linksklick auf die Karte Stein „erschaffen"



...und andere gute Gaben!

Birthright



Mit einer Finanzspritze wächst das Heer schlagartig

Wenn bei der Fantasy-Eroberung das Geld nicht reicht, schafft die Eingabe von SOCIOLOGY (alles in Großbuchstaben) Abhilfe.

Constructor

Wahrlich nicht einfach ist es, bei der lustigen Bauerei immer die Oberhand zu behalten. Besonders die „Black Marks" von der Stadtverwaltung sind, ähnlich wie die rote Karte im Fußball, sehr ärgerlich. Wenn es einfach zu viele werden, hilft ein kleiner Trick: Ein Haus der Stufe 2 muß dafür her. Ist es gebaut, sollten als Mieter die Punks ausgewählt werden. Gewöhnlich beschweren sich diese nach einer Weile und sondern ebenfalls „schwarze Markierungen" ab, wenn man die Miete nicht drastisch reduziert. Genau das tut man dann also und erhält dafür im Gegenzug einige „White Marks", die sozusagen als „Persilscheine" zum Ausgleich der schwarzen Karten dienen. Anschließend setzt man die Miete wieder nach oben, wartet die Beschwerde ab und setzt sie wieder runter, um weiße Karten zu bekommen. Den Vorgang kann man so lange wiederholen, bis alle schwarzen Marken abgebaut sind.

Wer damit nicht genug hat, kann auch weiße Marken sammeln und diese zu einem Satz von 10.000 Credits für 100 weiße Marken zu Geld machen.



Kakerlaken müssen's nicht gleich sein, ein paar Punks tun es auch...

Dark Colony

Wenn die Aliens einfach nicht kleinzukriegen sind, hilft nur eine groß angelegte Manipulation mit Hilfe eines Texteditors. Im Unterverzeichnis GAMESTAT müßte sich eine Datei mit dem Namen GAME STAT.TXT befinden. Sollte das betreffende Verzeichnis nicht auf der Festplatte sein, was wegen der verschiedenen Installationsarten möglich ist, muß es von der CD unter das Spielverzeichnis kopiert werden. Von der betreffenden Datei muß natürlich eine Sicherungskopie angelegt werden.
Wurde die Datei mit einem Texteditor geöffnet, dürften darin etwa folgende Zeilen zu finden sein:

Human troops							
% Security troops (0)							
TSRC	0	10	25	7	4	1	2
	3	125	150	0	800	0	
Diese Zeile ändert man in:							
TSRC	0	10	99	10	10	47	47
	47	125	150	0	4800	0	

Diese Änderungen kann man für alle Einträge unter „Human Troops" durchführen und bekommt so sehr starke und schnelle Einheiten und äußerst durchschlagkräftige Waffen.
Für die Seite der Aliens läßt sich diese Änderungen ebenfalls bewerkstelligen. Deren Truppen stehen unter Alien troops/ % Grey Warrior (8).

Billiger Gebäude erhält man, wenn man den folgenden Abschnitt (und alle darunter enthaltenen Einträge) wie in diesem Beispiel ändert:



Keine Chance gegen die Übermacht? Das läßt sich ändern...

Human buildings				
% Human exco center (16)				
EXCOPOD	0	0	0	9
	6	-1	-1	-1
	120	140	9	4800

Die **4800** wird einfach zu einer **4** abgewandelt. Die Gebäude der Aliens stehen unter **Grey buildings**.

Dungeon Keeper

Immer noch nicht Herr der Unterwelt? Wenn die Helden partout nicht totzukriegen sind, hilft ein wenig Entwicklungshilfe: Gibt man im Titelbildschirm „give all" ein und startet danach ein neues (!) Spiel, stehen in jedem Level alle Konstruktionsmöglichkeiten zur Verfügung, und alle Monster können in den Dungeon kommen.
Für alle, die schon sämtliche Missionen durchgezockt haben, gibt es immer noch eine Überraschung: Wenn man unter DOS mit dem Befehl DATE (am Prompt eingeben) das Datum 20-07-1997 eingibt (die nachfolgende Eingabe bei TIME ist egal), gibt es nach dem Start eines neuen Spiels einen weiteren Geheimlevel.

Heroes of Might & Magic 2

Kein Monat, in dem nicht ein paar neue Zahlencodes für die strategische Landerkundung von New World Computing entdeckt werden. Hier also noch einmal die komplette Liste der gegenwärtig bekannten Codes:

1234567890	Während eines Kampfes sorgt das für den glücklichen Sieg
32167	Gibt dem aktiven Helden fünf schwarze Drachen an die Hand
1313	Szenario verloren...
911	Szenario gewonnen
8675309	Ganze Karte

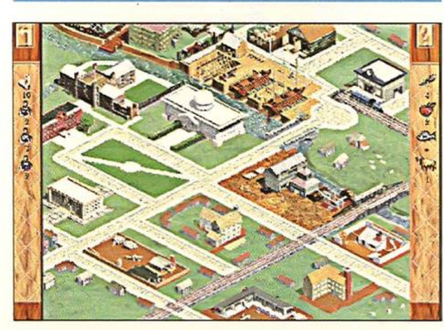
Außerdem gibt es einen Kommandozeilen-Parameter /NWC, der den Debugger des Spiels aktiviert. Dieser Cheat sollte nur von erfahrenen Spielern eingesetzt werden. Dazu legt man am besten einen Shortcut auf dem Win 95-Desktop an und hängt den Parameter an die Startzeile des Spiels an: HEROES2W.EXE /NWC. In einem so gestarteten Spiel sind praktisch alle Dinge möglich: extra Zaubersprüche, extra Kreaturen, zusätzliche Bewegungspunkte und Fähigkeiten.



Mit diesen Tricks ist fast alles möglich. Schwarze Drachen sind die leichteste Übung.

Hat sich ein Held ein schlechtes Artefakt eingefangen? Da gibt es nur eine Möglichkeit, es wieder loszuwerden: Man besorgt sich einen schwachen Helden, sofern noch keiner vorhanden ist, drückt diesem das unnütze Ding in die Hand und jagt ihn anschließend in einen aussichtslosen Kampf gegen einen gegnerischen Helden. Das ist vielleicht nicht fair dem eigenen Kämpen gegenüber, aber so bekommt der Gegner das nachteilige Artefakt...

Imperialismus



Manchmal kann auch Betrug zu einer besseren Wirtschaftslage führen

Probleme beim Erobern der Welt? Es gibt zumindest eine Möglichkeit, die Staatskasse gehörig aufzufüllen, wozu allerdings Erfahrungen im Umgang mit einem Hex-Editor vorhanden sein sollten.
Zunächst speichert man einen Spielstand im ersten Zug und notiert sich den aktuellen Kontostand. Diesen gilt es zunächst in einen hexadezimalen Wert umzurechnen und wiederum schriftlich festzuhalten (Leute mit einem guten Gedächtnis können sich den Wert natürlich auch merken). Jetzt kann man den zuvor in einer Kopie gesicherten Spielstand im Hex-Editor bearbeiten. Mit der Suchfunktion lokalisiert man den Namen des eigenen Landes, z. B. Deneb. Etwa zwischen 79 und 82 Stellen bzw. Bytes dahinter sollte sich der errechnete Hex-Wert (2 Bytes) für das Geld befinden, der jetzt verändert werden kann.

Der Industriegigant

Gerät das eigene aufstrebende Unternehmen trotz aller Bemühungen gegenüber der Konkurrenz ins Hintertreffen? Dann wird es Zeit, des Gegners Pläne zu durchkreuzen, oder besser gesagt, sie ein wenig abzuändern: Die Fahrpläne der gegnerischen Züge sind dank eines kleinen Programmierfehlers nicht vor Mißbrauch und fremdem Zugriff geschützt. Man klicke einfach den gegnerischen Zug so lange in schneller Folge an, bis der Fahrplan erscheint. Am besten geht das natürlich in einem Bahnhof. Mit ein paar nachhaltigen Änderungen dürfte der Computergegner gehörig durcheinander kommen!

Jedi Knight

Wackelkontakt im Laserschwert? Mit ein paar kleinen Tricks, einfach während des Spiels eingegeben, wird der Saft wieder mit Dir sein!

God Mode ein/aus:	jediwannabe on/off
Flugmodus ein/aus:	eriamjh on/off
Alle Waffen:	red5
Alle Gegenstände:	wamprat
Level überspringen:	deeznuts
Volle Lebensenergie:	bactame
KI an/aus:	whiteflag on/off
Slow Motion:	slowmo on/off
Level beenden:	thereisnotry
Light Jedi Master:	imayoda
Dark Jedi Master:	sithlord
Ganze Karte:	5858lvr
Volles Mana, volle Kraft:	yodajammies

Legacy of Kain

Das düstere Vampir-Adventure übersteht der nach Blut dürstende Held mit den folgenden Tricks gleich viel besser. Einfach während des Spiels die entsprechenden Tasten in der angegebenen Reihenfolge drücken:

Hoch, rechts, angreifen, Aktion, hoch, runter, rechts, links: **volle Lebensenergie**
Rechts, rechts, angreifen, Aktion, hoch, runter, rechts, links: **voller Magiewert**
Links, rechts, angreifen, Aktion, hoch, runter, rechts, links: **Blick in die Zukunft in dem Dunklen Tagebuch**

NHL 98

Falls das Schlittern über das Eis und das Herumschlagen mit gefährlichen Holzstöcken zu langweilig wird oder einfach nicht den gewünschten Erfolg bringt, bringen die folgenden Codes ein wenig Abwechslung.

Cheats, Codes und Tricks

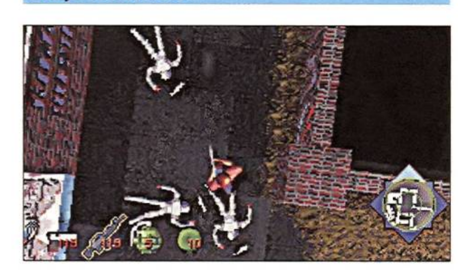
Diese Codes werden während des Spiels eingegeben:

MANTIS
Die Spieler bekommen längere Hälse, Arme und Beine
NHLKIDS
Die Spieler werden zu Kindern
HOMEGOAL
Tor für die Heimmannschaft
AWAYGOAL
Tor für das Auswärtsteam
PENALTY
Bewirkt einen Penalty
INJURY
Bewirkt ein Foul
ZAMBO
Bringt den Zamboni aufs Eis
VICTORY
Ein bißchen Feuerwerk
FLASH
Kamerablitze
SPOTS
Die Spotlights werden eingeschaltet
CHECK
Jeder Spieler verpaßt dem Kontrahenten automatisch einen Bodycheck, wenn es zum Kontakt kommt
GRAB
In diesem Fall greifen die Spieler automatisch zum Schläger des Kontrahenten, wenn sie nah genug dran sind

Diese Codes werden eingegeben, wenn das Credits-Menü markiert aufleuchtet:

STANLEY
Das Video zum Ende einer Saison wird abgespielt
EAEAO
Man startet mit dem „EA Blades"-Team

Project Paradise



Mit diesen Cheats wird die knochenharte Action ein bißchen nervenschonender

Lange mußten die Spieler ihr Glück auf eigene Faust versuchen, doch jetzt gibt es endlich ein paar hilfreiche Codes für Ikarions Action-Shooter.

Zur Eingabe ist zunächst die Taste „P" für Pause zu drücken. Anschließend können diese Codes eingegeben werden:

MAGIC	Alle Zaubersprüche
METAL	Alle Waffen
EVIL	Alle Power-Ups erhältlich
MIGHT	Energie wird aufgeladen

Außerdem erlauben diese Level-Codes den Sprung in alle Abschnitte des Spiels:

HELLGATE
DREAM EVIL
DEMON
BLACK SUN
BOGART
FIRESPELL
PANDEMONIUM
CYBERSPACE

Shadows of the Empire

Wenn man als Spielernamen *Jabba eingibt (* steht für ein Leerzeichen, das J muß groß geschrieben sein) und als Dash im Schwierigkeitslevel Jedi spielt, erhalten alle Waffen ein Power-Up.

Take No Prisoners



Munition ohne Ende!

Da, wo die Action ist, braucht man auch viel Munition: Dafür schalte man in den Konsolenmodus und gebe IMPULSE 911 ein, was sofort für unbegrenzte Munition für alle vorhandenen Waffen sorgt. Alle vorhandenen Gegenstände erhalten die volle Prozentzahl, mit Ausnahme des Med-Kits. Leider profitiert auch der Strahlungsschild (rad shield) nicht davon, aber immerhin!
Gibt man, ebenfalls im Konsolenmodus, BIGCHEATER ein, befindet man sich flugs im Gottmodus. Die Eingabe von FLY verleiht dagegen Flügel, und NOCLIP schaltet den Clipping Mode aus, so daß der Held sogar durch Wände gehen kann. Na denn...

Total Annihilation

Echtzeitgeballer ist nicht immer einfach, da kann schon mal eine Schlacht in die Hose gehen; aber keine Bange, es geht vielleicht trotzdem weiter. Dank eines kleinen Fehlers kann man trotz einer Niederlage im Feldzugmenü dennoch die nächste Schlacht auswählen.
Mit voller Absicht integriert sind dagegen die folgenden Codes, die in die Nachrichtenzeile (mit ENTER aktivieren) eingegeben werden:

+ATM
erhöht Metallvorrat und Energie um jeweils 1.000 Einheiten
+Radar
100% Radarabdeckung
+DoubleShot
Der von den Waffen angerichtete Schaden verdoppelt sich
+sing
Die Roboter stimmen ein Liedchen an...
+ContourX
(X = 1 bis 5) Legt ein Konturgitter auf die Landschaft. Das X wird gegen einen Zahlenwert von 1 bis 5 ausgetauscht
+Dither
Verwandelt die graue Sichtgrenzlinie in einen halbdurchsichtigen Dithering-Bereich („Nebeleffekt")
+NowISee
Zeigt die ganze Karte, schaltet Sichtbegrenzung ab

Turok

Weigern sich die Saurier, auszusterben? Die folgenden Codes helfen Turok ein bißchen auf die Sprünge.

DDDNSTBR
Unsichtbarkeit
NDNLP
Geistmodus
THMSCLS
Alle Waffen
LNJHNSN
Unbegrenzte Munition
RBCHN
Ballonköpfe
GNNTRTMNT
Ganze Karte
JSNCRPNTR
Winzige Feinde
MTTSTBBNGTNB
Sprung aus Level 1
DRRNSTBBNGTN
Sprung aus Level 2
MKJNK
Sprung aus Level 3
PTNDNCN
Sprung aus Level 4
NNTND
Sprung aus Level 5
TRMNN
Sprung aus Level 6
JMDNN
Sprung aus Level 7
MRGRTTRR
Sprung aus Level 8
SHNTRRNT
Galerie
THTRTMBB
Credits
JFFSPNGDNBRG
Unendlich Leben
DNLDDCK
„Quack Modus"
NGLCKCK
Alle Schlüssel
JHNTHMS
Sprung zu Longhunter
STPHNBRML
Sprung zu Mantis
GRGMLCHCK
Sprung zu Trex
RNTRC
Sprung zu Campaigner
BKSTRD
Flugmodus
FHGTBC
Zeigt Gegner an
JHNNCK
„Disco Modus"

Super-Software-Zeitschriften
Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** u. **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das **Magazin der Spiele-Lösungen** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Level-codes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle **„Schnäppchen-Jäger"**, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf **2 Heft-CD-ROMs** werden in jeder Ausgabe ca. **250 Top-Programme** (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen **plus eine Original-Vollversion** mitgeliefert. Der redaktionelle Teil umfasst jede Menge Infos und Tips sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen.

Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99





Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)	DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)	DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)	DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)	DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)	DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur	DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr)	**DM 75,90**

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.

Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.

Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐ FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐ FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐ FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐ FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐ FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐ FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐ FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐ FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐ FG 013	ARCON LT	DM 12,99
☐ FG 014	WELTATLAS 4.0	DM 12,99
☐ FG 015	IMAGE PALS 2.0	DM 12,99
☐ FG 016	ASTRO STAR 5.0	DM 12,99
☐ FG 017	ÜBUNG M. D. MEISTER	DM 12,99

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

☐ TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐ TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99
☐ TBG 14	SIM CITY ENHANCED	DM 12,99
☐ TBG 15	ALONE IN THE DARK 3	DM 12,99
☐ TBG 16	DUNGEON MASTER 2	DM 12,99
☐ TGG 06	DIE SIEDLER	DM 14,99
☐ TGG 07	CYBERIA	DM 14,99
☐ TGG 08	DESCENT	DM 14,99
☐ TGG 09	POLE POSITION	DM 14,99
☐ TBC 101	HOLLYWOOD PICTURES	DM 19,80
☐ TBC 110	FRONTIER – ELITE 2	DM 19,80
☐ TBC 112	TORNADO & MISSION DISK	DM 19,80

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, **statt DM 25,98***

☐ [211] **Probeabo CD TOP**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, **statt DM 25,98***

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, **statt DM 25,98***

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, **statt DM 29,98***

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, **statt DM 39,60***

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, **statt DM 29,60***

☐ [220] **Probeabo CD+ extra**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, **statt DM 29,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ______________________

Bank ______________ Ort ______________

BLZ ______________ Kto. ______________

Lieferanschrift:

Name ______________________

Vorname ______________________

Straße ______________________

Plz./Ort ______________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ______________

Datum ______________ Unterschrift ______________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ______________ 2. Unterschrift ______________

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an:
PEARL Agency · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360–0 · Telefax: 07631/360–444

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-567 11 88

SHOPPING
IM
INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für





Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt. Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444